SYSTEM SHOCK™

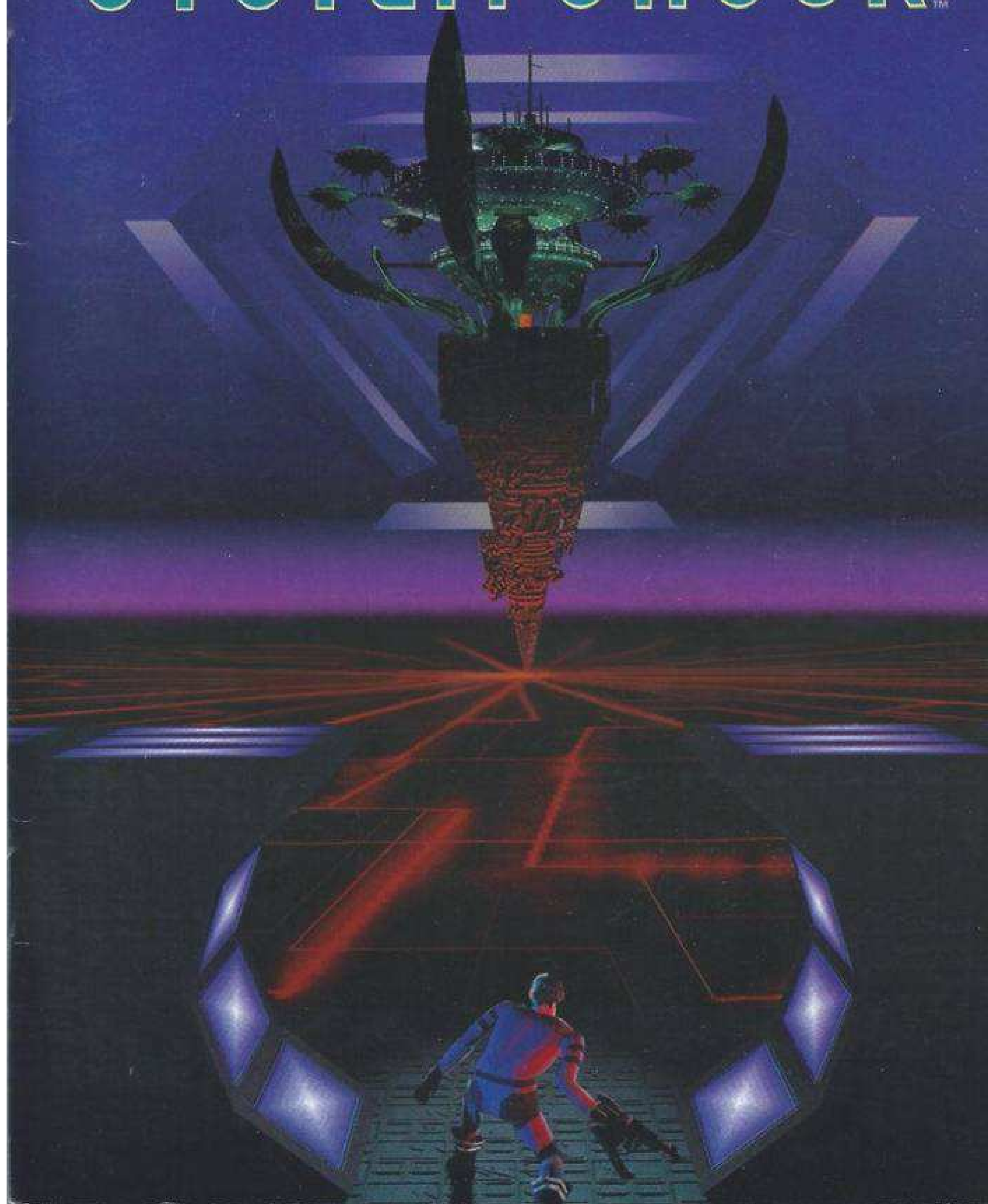


TABLE OF CONTENTS ÍNDICE

Cyberspace Objects	Objetos do Cyberspace
Features and Icons	Recursos e Icones
Data Fragment	Fragmento de Dados
Data Object	Objeto de Dados
Infonode	Nó de Informação
Integrity Restorative	Restaurador de Integridade
Security ID Module	Módulo de Identificação de Segurança
Switching Node	Nó de Comutação
Navigational Arrow	Setas de Navegação
Exit Portal	Portal de Saída
Defensive Constructs	Construções Defensivas
Cortex Reaver	
Cyberdog	
Cyberguards	
Hunter-Killer	Caçador-Assassino
I.C.E. Barrier	Barreiras I.C.E.
Security Mines	Minas de Segurança
Software Programs	Programas de Software
Pulser Combat	
I.C.E. Drill	
Turbo Navigation Booster	Turbo Impulsionador de Navegação
Recall Escape	Recordar a Fuga
Fake ID	Identidade Falsa
Cybershield	Cyberescudo
Decoy Evasion	Isca de Evazão

Current Inhabitants of Citadel Station — Habitantes da Estação Citadel

Mutants
- Zero-Gravity Mutant
- Plant Mutant
- Humanoid
- Inviso-Mutant
- Avian Mutant

Robots
- Serv-Bot
- Exec-Bot
- Flier-Bot
- Hopper
- Maintenance-Bot
- Repair-Bot
- Security-1-Bot
- Security-2-Bot

Option Menu
- Load Game
- Save Game
- Audio
- Options
- Input
- Return
- Quit

Glossary

Joystick and Cyberman Controls

System Shock Credits

19 Guia de intalação do game - utilizando o DOSBox
http://www.saleck.net/creations/gamefixguides/systemshock.php

Link da tradução para spanish - http://www.clandlan.net
http://traducciones-videojuegos.clandlan.net/download.php?file=AS/TraduSystemShock%201.01.rar

https://archive.org/
O Internet Archive é uma biblioteca sem fins lucrativos de milhões de livros, filmes, software, música, sites e muito mais.

STARTING THE GAME

Agora que instalou System Shock, você está pronto para explorar a Estação Citadel. Para começar a jogar a partir do prompt do DOS, vá para o diretório do System Shock. Se você instalou no diretório padrão:

Digite CD \ SHOCK (o diretório padrão) e pressione ENTER.
Digite SSHOCK pressione ENTER para visualizar o Menu principal.

MAIN MENU

No menu principal, selecione opções com clique-esquerdo, ou use as setas do teclado e aperte ENTER.

PLAY INTRO

Reproduz uma seqüência introdutória. Se não existirem saves, a sequência é reproduzida automaticamente antes que o menu principal seja exibido.



NEW GAME

Inicia um novo jogo e abre um menu de configuração que permite definir a dificuldade do combate, das missões, dos puzzles e do Cyberspace (0 é mais fácil, 3 é mais difícil).

CREDITS

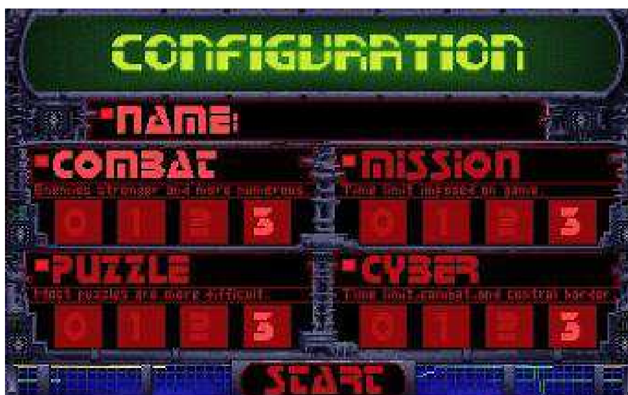
Lista os criadores de System Shock.

CONTINUE

Continue uma partida salva anteriormente. Clique-esquerdo para exibir o menu de saves, então clique-esquerdo no save que deseja continuar. Não se esqueça de salvar muitas vezes.

CONFIGURATION MENU

Digite seu nome na janela NAME. Clique-esquerdo nos números para alterar as configurações, em seguida pressione START. Sempre que alterar uma configuração, você verá uma descrição do que muda sobre essa opção.



COMBATE

Nível de dificuldade nos Combates.
0 para evitar confrontos. Para uma luta desafiadora, escolha uma configuração mais alta.

MISSÃO

Nível de dificuldade na História.
0 e você não verá elementos de enredo.
3 para testar suas habilidades contra as melhores defesas de SHODAN.

PUZZLES
Nível de dificuldade nos Painéis de Acesso Wire\Grid
0 os Puzzles já estarão resolvidos.
1 eles serão fáceis de resolver.
2 os quebra-cabeças são envolventes, mas não tão difíceis para Jockeys (quem galopa no cyberspace) hardcore da (pesada\macaco velho).
3 você usará seus eletrodos.

CYBERSPACE
Defina a dificuldade no Cyberspace. Isso afeta os limites de tempo e o nível de combate.

COMEÇAR
Começe o jogo com as configurações de dificuldade escolhidas.

QUICK REFERENCE REFERÊNCIA RÁPIDA

Pressionar [Pause] [P] ou [Esc] pausa o jogo.

Pressionar [Alt][X] termina a partida, e exibe um menu de confirmação SIM/NÃO caso você aperte [Alt][X] acidentalmente.

Clique-esquerdo-e-segure para mover-se.

Clicando com o botão direito você dispara ou descarta uma arma e dependendo da posição do cursor lança objetos no ambiente.

Clicando com o botão esquerdo você seleciona e identifica objetos, ativa Icones Laterais, coloca itens no Inventário e abre páginas do Inventário e visores MFD que mostram informações sobre itens no Inventário e em seu ambiente.

Com clique-duplo-esquerdo você usa ou pega objetos no MFD ou no ambiente e ativa o hardware.

QUICK TIPS DICAS RÁPIDAS

Para exibir uma tela de sobreposição que identifica partes da interface, aperte [Alt][O] para remover esta tela, pressione [Spacebar].

Para obter conselhos on-line depois de sair da Healing Suite Suite de Cura, aperte [Alt][H] para on/off a função de ajuda.

Para ver a Ficha de Referência On-Line keyboard commands, pressione [Shift][?] e use [Spacebar] para mudar as páginas.

Leia todos os logs, correio eletrônico e e-mail de vídeo - que fornecem dicas vitais e códigos de acesso, ou você estará destinado à conversão cyborg. Se estiver interessado em menos texto, pressione [Esc] e selecione TERSE TEXT na tela de Opções.

Tente manter a unidade de mapeamento de navegação aberta em um de seus MFDs para referência rápida. Dessa forma, você não reterá seus passos. A bússola que você pega no armário também é uma ferramenta de referência útil (Clique no Icone Lateral para ativá-la).

Para trocar de arma rapidamente e percorrer as armas do Inventário pressione [Tab]. Ou mantenha a tela do Painel de inventário MAIN aberta.

Ao atirar em inimigos, tente inclinar-se em um canto - será menos provável que ti acertem porque seu corpo estará protegido parcialmente.

No modo de tela cheia, coloque itens no Inventário soltando-os em um MFD ou mesmo em um Botão de Inventário.

Não seja tímido ao clicar na interface para testar suas diferentes funções. A interface foi projetada para ser definível pelo usuário, e a experimentação é uma boa maneira de aprender como as coisas funcionam.Desative todas as câmeras que enxergar. Da mesma forma, desfaça todos os nós de computador também. Isso reduz a capacidade de SHODAN controlar a segurança e é essencial para avançar na história.

TEN-MINUTE TUTORIAL TUTORIAL DEZ MINUTES

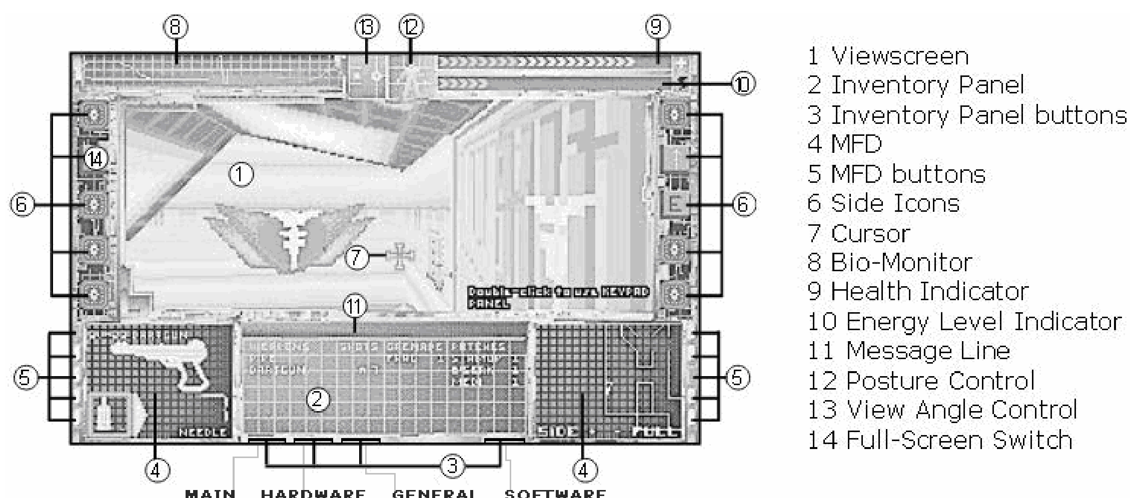
Aqui está um tutorial para facilitar as coisas pra ti e mostrar-lhe o básico de combate e manipulação de itens. Este tutorial presume que você conhece um pouco dos níveis de dificuldade padrão. Se você diminuir os níveis de dificuldade, todos os itens e quebra-cabeças podem não aparecer.

AJUDA DA INTERFACE ON-LINE

No início do jogo uma tela aparece identificando todas as partes de sua interface neural. Para exibir essa tela a qualquer momento, pressione Alt O.

AJUDA ON-LINE

Ao acordar na Suite de Cura e começar a explorar a sala, você vê um texto na tela que informa o que fazer a seguir. Uma linha também aponta para objetos em seu ambiente. Esta função de ajuda on-line cessa automaticamente depois de sair da suite. Para ativar/desativar mais tarde aperte Alt H.



Você desperta. A máquina de cura ti ejetou em um local frio e sem ninguém para lhe dar um beijo, um abraço ou um aperto de mão. E ainda atordoado por seis meses de profundo sono, você luta para se lembrar por que está aqui. Então se lembra que um executivo ganancioso da TriOptimum, Diego, prometeu recompensá-lo com um implante neural se você invadisse SHODAN, a AI inteligencia artificial controladora da Estação Citadel.

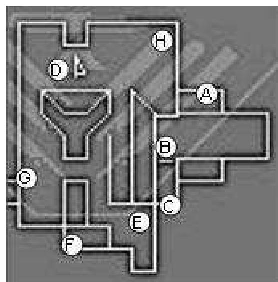
Sentindo a parte de trás de sua cabeça ainda latejando a dor da operação de seis meses atrás, você liga sua interface neural e é direcionado ao visor. Os eletrodos funcionam - seu córtex visual, estimulado pelo hardware implantado, pega uma tabela brilhante de canais de informação.

A imagem do mundo é chamada de Viewscreen (1) ou Tela de exibição.
O cursor (7) é a seta ligada ao movimento do mouse. Mova o cursor na tela de exibição. Observe como a seta do cursor muda de forma. A seta indica a direção que você vai ao clicar e segurar. A sua velocidade depende da distância do cursor a partir do centro da tela.

A grande exibição retangular no centro inferior da tela é o Painel de Inventário (2). Clique-esquerdo em qualquer botão (3) para selecionar uma das quatro páginas - MAIN, HARDWARE, GENERAL e SOFTWARE.

Atualmente, essas páginas estão vazias porque você ainda não tem nada.

As telas quadradas em ambos os lados da tela são visores multifuncionais ou MFDs (4). Informações sobre itens ou peças de hardware aparecem aqui. Para controlar o que aparece em cada MFD, selecione um dos botões ao lado de cada tela (5) WEAPONS, ITEM, AUTOMAP, TARGET, DATA.



Olhando ao redor, algo em uma prateleira próxima chama tua atenção (A). Você pega, percebendo o que parece ser um dermal patch curativo - adesivo usado sobre a pele para fins medicamentosos tb chamado de adesivo dérmico de algum tipo. Sentindo uma insuportável dor de cabeça, você decide aplicá-lo. Quase que imediatamente, a pulsação em sua cabeça diminui.

Vire à direita e clique-esquerdo no objeto para identificá-lo. Uma mensagem aparece na Linha de Mensagens (11) descrevendo o objeto como um "Agente de Cura Medpatch."

Clique duas vezes com o botão esquerdo ou aperte ALT+clique-esquerdo no medpatch para pegá-lo. O item substituirá o cursor. Mova o cursor sobre um dos MFDs, em seguida, clique-esquerdo para soltar o objeto em seu MFD. Selecione MEDI no Painel de Inventário. A janela MFD agora exibe informações sobre o dermal patch.

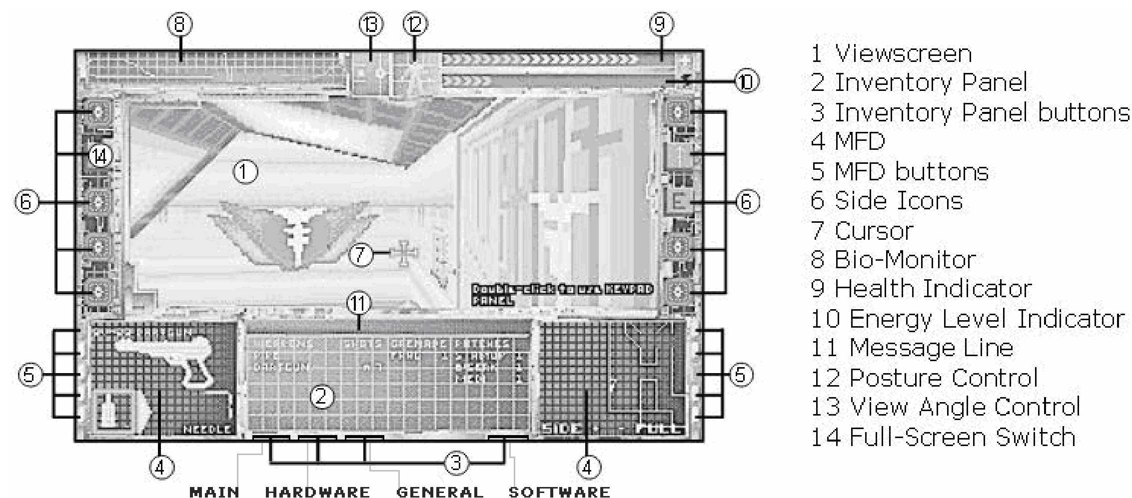
É uma boa idéia aplicar isso agora para aumentar sua saúde, embora possa guardá-lo para mais tarde. Para aplicar o curativo, aperte o botão APPLY no MFD ou clique-duplo-esquerdo em seu nome na tela MAIN. Observe que seu Indicador de Saúde (9) sobe quando o adesivo cura as feridas em seu corpo da operação realizada há seis meses.

Você anda pela estrutura em forma de rampa em direção a um botão na parede (B). Eles disseram antes da operação que teus objetos de uso pessoal estariam em um armário próximo. Você tenta a porta à direita, mas está trancada. A porta à esquerda, no entanto, não está e abre facilmente quando você aperta o botão na parede.

Desça a rampa e vire à esquerda. Clique-duplo-esquerdo ou ALT+clique-esquerdo no botão. A porta se abre.

Left-click	**Select**	Right-click	**Fire**
	Identify		**Swing** balançar arma corpo a corpo
	Activate side icons		**Discard** descartar
	Open Inventory/MFD		**Throw** lançar\arremessar
	Place items into Inventory/MFD		**Activate**
		Right-click Side Icon	**Open** hardware MFD
Double-left-click	**Use**	clique-esquerdo-e-segure Left-click-and-hold	**Move**
(or Alt+left-click)	**Pick up**	clique-esquerdo-e-arraste Left-click-and-drag	**Adjust sliders** ajustar controle deslizante

Ao entrar no pequeno armário (C), olhe para baixo usando o Controle de Ângulo de Visão (13). À esquerda do controle tem três espaços, selecione o espaço inferior ou clique-esquerdo na barra vertical no lado direito da caixa e arraste. Você vê vários itens espalhados pelo chão, incluindo uma maleta de aparência familiar. Encontra um módulo de navegação automática, um cartão de acesso que o ajudará a entrar em zonas restritas neste nível, um leitor multimídia com um personal log e um analisador de sistemas hackeado antes de sua operação.



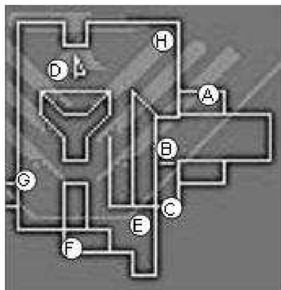
Quando você pega o tubo de chumbo, ele é colocado em sua mão automaticamente.

Clicando duas vezes na maleta um de seus MFDs exibe um grupo de itens. Pegue os itens do MFD e coloque-os no Inventário clicando no topo do Painel do Inventário ou em uma tela MFD aberta.

Logo que você guarda seu leitor multimídia, um ícone "E" piscando aparece à direita da tela de exibição e um bip insistente chama sua atenção. Selecione esse ícone lateral (6) para exibir o leitor de multimídia em um MFD. Agora, mova o cursor sobre o Painel de Inventário e selecione LEVEL 1 LOGS para ler o log datado de 06.MAY.72 no MFD. O texto aparece no Painel de Inventário, revelando o código para a porta da Suíte de Cura. Para ler a próxima tela, clique em qualquer lugar no painel.

Ao pegar o automapa e guardar no Painel de Inventário um de seus botões fica vermelho, e um botão ao lado de cada MFD lateral acende. Selecione o botão vermelho para ver o automap (NAV UNIT) e clique nele para exibir seu MFD. Você pode manter o mapa exibido ou abrir outro MFD para exibir outras informações.

Você segue, ajusta sua visão para normal e abre a porta...



...onde estão os médicos? Por que essa sala está cheia de cadáveres? Os serv-bots na suíte parecem estar se comportando de forma estranha, e você se defende com o tubo de chumbo que acabou de adquirir.

Cautelosamente, você se move em direção a um serv-bot que tagarela sem parar (D). Quando você está a poucos passos de distância, ele gira e parti furioso pra cima de você com suas garras. Balançando seu tubo, voce bate nele até ele entrar em curto-circuito.

Algo está muito errado por aqui, os serv-bots são programados para ser inofensivos. À medida que você explora a área em busca de pistas, um sinal sonoro chama sua atenção para um e-mail recente que está esperando em seu leitor de midia.

Para ler o e-mail, selecione o "E" piscando no lado direito da tela de exibição. Em seguida, selecione o botão E-MAIL no MFD e selecione REBECCA-1. Isso exibe o texto no Painel de Inventário. Avance para a próxima página clicando em qualquer lugar do texto.

Ao escanear o e-mail, você descobre que a Estação está fora de controle e os robôs enlouqueceram. Você decide pegar tudo que puder da suíte. Em uma sala adjacente (E) você encontra num canto escondido "uma dartgun e algumas munições de agulha".

Entre na sala e destrua outro serv-bot. Em seguida, utilizando Posture Control (12) selecione os pés. Agora, você pode rastejar e pegar os clipes de munição atrás do painel de controle. Selecione a opção superior em Posture Control para se levantar, em seguida pegue a dartgun.

Subindo a rampa nesta sala, você descobre uma caixa com uma granada dentro e uma Estação de Recarga de Energia que reabastece suas reservas principais (F).

Suba a rampa e dê uma olhada na caixa da mesma maneira que fez com a maleta. Pegue a granada e coloque no Inventário. Utilize o terminal de recarga e observe o Indicador de Nível de Energia (10) no canto superior direito da tela. Você pode voltar aqui para recarregar sempre que precisar.

Explorando o resto da sala, você descobre uma máquina de cirurgia próxima da suíte que curou suas feridas. Em dois dos quartos, você olha para cima e se depara com câmeras gravarando suas ações. Uma ou duas balançadas com seu tubo de chumbo e as câmeras já estão fora de operação.

Finalmente, você encontra a saída (G) e com a combinação em seu personal log, você abre a porta.

Use a máquina de cirurgia (H) para restabelecer sua saúde. Para destruir as câmeras, fique bem próximo e olhe pra cima usando o controle de ângulo de visão. Em seguida, bata com o tubo de chumbo nela.

Depois de encontrar a saída, pegue o log pela porta e solte em um MFD. Selecione o ícone lateral "E", em seguida, o botão MFD Logs. Selecione LEVEL 1 LOGS, e leia a nova mensagem.

Antes de sair da Healing Suite Suite de Cura, você pode querer armar-se com a dartgun adquirida anteriormente. Para escolher sua nova arma em seu MFD, clique no botão MAIN no Inventário e selecione a dartgun. Agora, clique-esquerdo no botão WEAPON MFD para exibir a arma nesse MFD. Para municiar a arma, clique-esquerdo no ícone de munição.

Finalmente, use o teclado e selecione 4-5-1 no MFD para abrir a porta.

NOTA: Antes de sair da suite, salve o jogo. Para isso, abra Opções (leve o cursor bem próximo ao canto superior esquerdo da tela, quando a mensagem aparecer, clique nela) ou pressione ESC. Várias opções aparecem no Painel de Inventário.

Selecione SAVE GAME, digite uma breve descrição (até 30 letras) e pressione ENTER.

SUMMARY OF EVENTS RESUMO DOS EVENTOS

Carta a Rebecca Lansing, consultora antiterrorista TriOptimum
De James Chaskes, diretor de segurança interna, TriOptimum Corporation
Data: 4.nov.2072

Senhora Lansing

Seu plano parece bom. No entanto, estou desconfortável com as probabilidades. O "Empregado 2-4601" deve chegar à ponte do centro de comando (oito andares acima da Healing Suite) e passar por um exército de robôs de segurança e mutantes para chegar ao terminal mestre do Cyberspace.

Além disso, SHODAN (Sentient Hyper-Optimized Data Access Network) Rede Senciente Hiper Optimizada de Acesso a Dados é capaz de restringir o acesso aos elevadores, portas e controles. Alguns desses bloqueios podem ser quebrados no Cyberspace ou por reajuste de mecanismos de bloqueio. Pode até haver algum benefício ao desfazer nós de computador e destruir câmeras de segurança. No entanto, este funcionário pode simplesmente não ter tempo suficiente. Na pior das hipóteses, estimamos que SHODAN capturará o paciente em pouco mais de 7 horas.

SHODAN está se movendo rapidamente na ofensiva. Estamos lidando com uma inteligência desprovida de limitações éticas, que tem o potencial de invocar uma destruição maciça. Em uma transmissão recebida hoje, SHODAN prometeu "arrasar as cidades da Terra e reformar a vida à sua imagem". Se deixarmos de verificar o progresso desta malignidade, haverá muito mais em jogo do que apenas um embaraço de relações públicas para a nossa empresa. Estaremos, muito possivelmente, colocando o destino de nossa civilização nas mãos de uma pessoa cujo nome nem sequer conhecemos.

James Chaskes

Carta a Rebecca Lansing, Consultora Anti-Terrorismo TriOptimum
de James Chaskes, Diretor de Segurança Interna, TriOptimum Corporation
Data: 5.nov.2072

Senhora Lansing

O incidente da Estação Citadel é potencialmente um embaraço devastador para nossa empresa, mas como consta em seu registro um alto grau de experiência em terrorismo, o Conselho acredita que você será capaz de trazer um fim ordenado a esta situação.

Coloquei o meu pessoal inteiramente à sua disposição para lhe fornecer todos os materiais necessários para o trabalho. Agradecemos a sua assistência especializada e acreditamos que poderá ser resolvido tão silenciosamente e rapidamente quanto possível.

Desde nossa última comunicação, reuni todas as informações disponíveis em um relatório, que inclui o seguinte:

RELATÓRIO DE INCIDENTES
- Cronologia dos Eventos
- Sobreviventes
- Nota de e-mail de Tina Lewis (TriOptimum Cyberspace Operations)

Eu oro para que você ache útil o relatório anexado. Boa sorte, Rebecca.

James Chaskes
Encl: Relatório de incidentes

INCIDENT REPORT RELATÓRIO DE INCIDENTES

RELATÓRIO DE SEGURANÇA
James Chaskes, Diretor de Segurança Interna, TriOptimum Corporation
Date: 2.nov.2072

** A SEGUINTE INFORMAÇÃO É CONFIDENCIAL. NÃO ENVIAR ÀS PARTES NÃO AUTORIZADAS SEM CONSENTIMENTO PRÉVIO ESCRITO. **

Chronology of Events Cronologia dos Eventos

2.jan.2071. "SHODAN", projetado como uma inteligência artificial totalmente auto-suficiente, é instalado para controlar a segurança da Estação Citadel e suas operações.

9.sep.2072. Acumulo de relatórios descrevendo um comportamento aberrante da rede de computadores a bordo da Estação Citadel. O administrador do sistema ordena a substituição do sistema de segurança SHODAN.

10.sep.2072. O administrador do sistema é transferido para fora da Estação e a ordem de substituição é cancelada.

26.sep.2072. Um experimento no Biolabs envolvendo um agente de mutação viral exibe efeitos colaterais inesperados. O software de controle e prevenção a falhas parece estar em falta. O sistema do computador de ciência foi agendado para uma inspeção.

27.sep.2072. Pesquisadores, queixando-se de uma doença estranha, foram contaminados com um vírus experimental mutagénico.

30.sep.2072. A manutenção é inundada com ordens de reparo para robôs e sistemas defeituosos em toda a Estação. Os técnicos não sabem explicar a perda de velocidade no sistema dos computadores.

2.oct.2072. A Segurança detém tripulantes, visto que o número de incidentes violentos a bordo da Estação começa a subir. As avaliações psicológicas relatam distúrbios mentais nos pesquisadores contaminados por mutagênios.

6.oct.2072. Outros membros da tripulação queixam-se de uma doença inexplicável. Pesquisadores contaminados com mutagénicos entram em estado crítico. Médicos impõe medidas de quarentena.

7.oct.2072. Cobaias contaminadas com mutagênios desapareceram. Cinco funcionários médicos são encontrados mutilados. A segurança informa que o arsenal foi saqueado.

9.oct.2072. Um tumulto irrompe na Pesquisa. Alguns membros da tripulação se barricaram em um laboratório. TriOptimum envia um transporte militar. Os relatórios são silenciados para evitar o embaraço público.

10.oct.2072. O transporte é destruído pelo sistema de defesa da Estação devido a um mau funcionamento de software grotesco. Todo veículo de transporte foi proibido de entrar ou sair da plataforma de vôo sem diagnóstico de software e inspeções de hardware.

13.oct.2072. SHODAN anuncia sua intenção de controlar toda a vida a bordo da Estação. Comunicações de Citadel foram cortadas.

1.nov.2072. Uma breve transmissão é recebida de sobreviventes a bordo da Estação, descrevendo um massacre por forças de robôs controlados por SHODAN, e alerta de perigo para as populações da Terra.

SURVIVORS SOBREVIVENTES

A única transmissão que recebemos de sobreviventes em 1.nov relata que SHODAN está usando os sistemas de segurança e defesa da Estação para erradicação humana. Provavelmente quem enviou a transmissão pode ainda estar vivo. Sabemos que os robôs de segurança estão varrendo os corredores para exterminar toda a tripulação restante.

Entretanto, há um membro da tripulação que os robôs não encontrarão. Descobri o seguinte relatório médico sobre um paciente sobrevivente, que se encontra agora na Sessão de Cura no departamento médico. Este "empregado 2-4601" recebeu um implante cirúrgico há vários meses e está programado para ser revivido em apenas alguns dias.

Não consigo encontrar outras informações sobre esse funcionário, exceto que a operação foi autorizada pelo vice-presidente Edward Diego. Diego é suspeito de sabotagem no sistema de segurança da Estação, mas nenhuma detenção foi feita devido a falta de evidência. Nosso paciente mistérioso pode ter trabalhado em segredo para Diego sem autorização.

Acreditamos que SHODAN não tem conhecimento do avivamento deste paciente e não é susceptível de percebê-lo como uma ameaça. Esta pessoa pode ser nossa chave para derrotar SHODAN.

O que torna o empregado 2-4601 tão especial?

Na operação, um dispositivo de aprimoramento neural foi implantado, dando a nosso amigo muitas vantagens em explorar a Estação e descobrir a real situação do que está acontecendo. Entrar em contato com o 2-4601 através de interferência nas comunicações será um desafio, mas uma correspondência unidirecional limitada ainda pode ser viável. Farei com que nossa equipe trabalhe nisso imediatamente.

Registro Médico XS-567 Formulário de Relatório de Cirurgia

"Corrigindo você melhor do que era antes"

Cirurgia realizada em: Empregado não identificado da TriOptimum (# 2-4601)
Data de início: 6.Maio.2072

Procedimento: Implante neural, interface de rede de computadores. Permitirá ao paciente se conectar ao Cyberspace, receber dados de dispositivos cybernetics e anexar hardwares.

Resultados: Instalação bem sucedida, paciente colocado em coma de cura após injeção neural. Programado para ser acordado em 6 meses (16.nov.2072).

Localização atual: Hospital, andar 1, quadrante gama, pod de cura dois.

Autorizado por: Edward Diego, VP Marketing

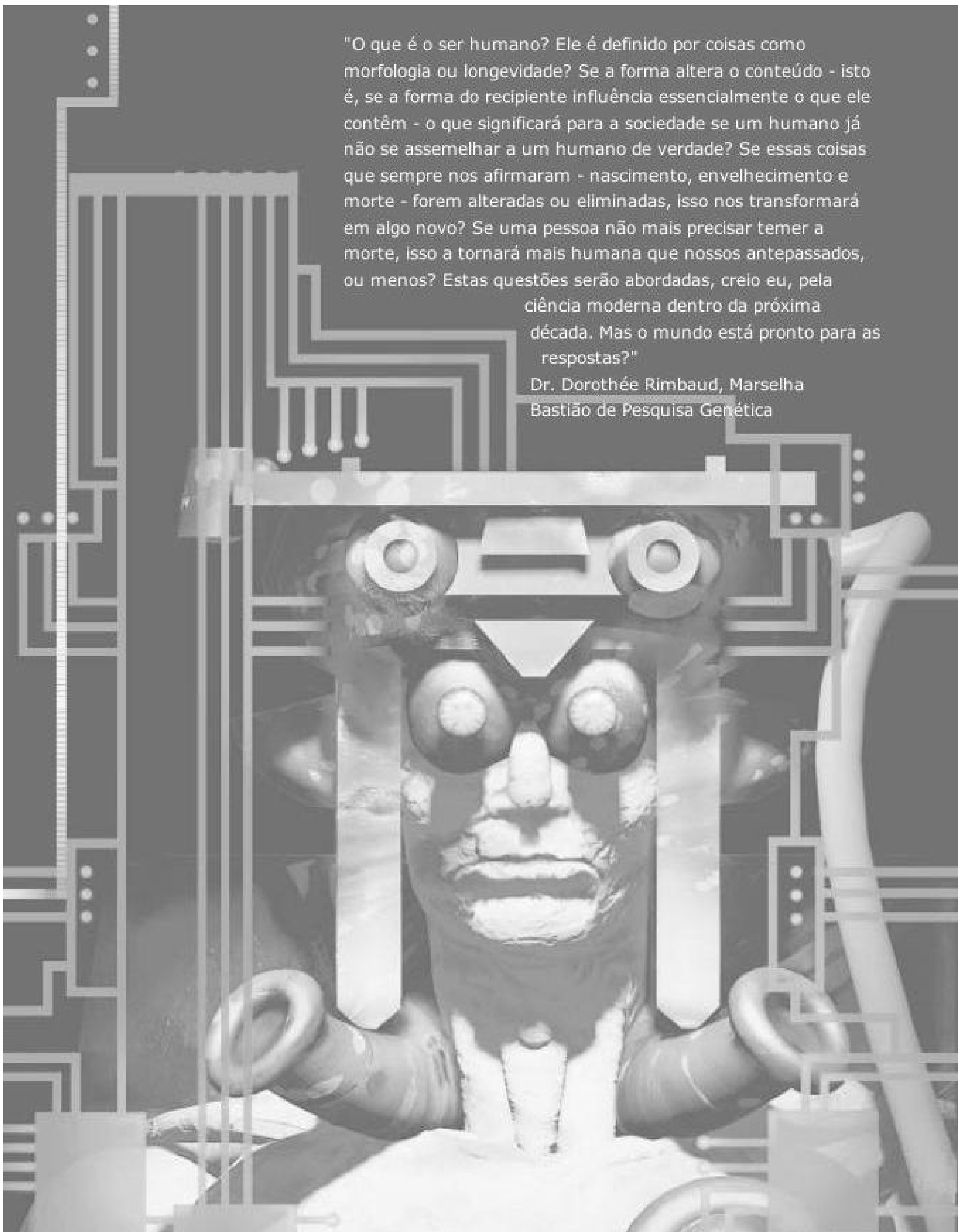
E-MAIL MEMO

Memorando à Rebecca Lansing
De Tina Lewis, TriOptimum Cyberspace Operations

Senhora Lansing

Podemos gerenciar uma conexão muito rápida com o Cyberspace da Estação Citadel, talvez tempo suficiente para plantar vários arquivos ou softwares. Porém, corremos o risco de SHODAN detectar nossa presença e bloquear a comunicação. Estamos preparando uma janela pra você instalar cerca de uma dúzia de mensagens que, espero, prepare nosso "amigo adormecido" contra SHODAN.

Francamente, me deixa inquieto o fato de você estar colocando tanta fé neste funcionário não registrado, que provavelmente esta envolvido no escândalo com Diego. Ainda assim, não posso sugerir nada melhor. Desejamos ao nosso amigo adormecido toda sorte, e esperamos que o implante neural seja tão eficiente quanto supõe.


"O que é o ser humano? Ele é definido por coisas como morfologia ou longevidade? Se a forma altera o conteúdo - isto é, se a forma do recipiente influência essencialmente o que ele contêm - o que significará para a sociedade se um humano já não se assemelhar a um humano de verdade? Se essas coisas que sempre nos afirmaram - nascimento, envelhecimento e morte - forem alteradas ou eliminadas, isso nos transformará em algo novo? Se uma pessoa não mais precisar temer a morte, isso a tornará mais humana que nossos antepassados, ou menos? Estas questões serão abordadas, creio eu, pela ciência moderna dentro da próxima década. Mas o mundo está pronto para as respostas?"
Dr. Dorothée Rimbaud, Marselha
Bastião de Pesquisa Genética

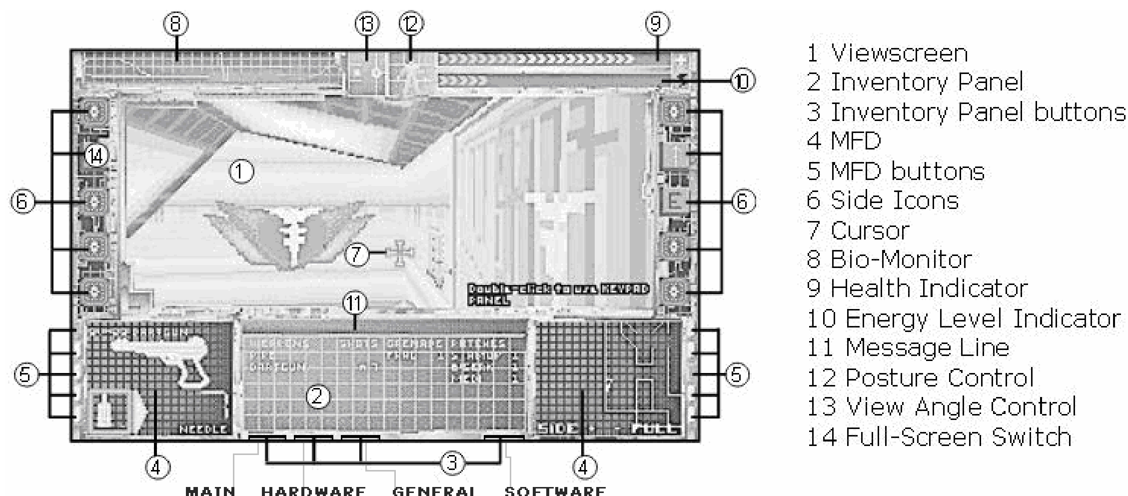
NEURAL INTERFACE   INTERFACE NEURAL

Você é um dos poucos hackers com sorte de ter um implante de Interface Neural. A Interface Neural possibilita interagir com diversos componentes do jogo, incluindo Armas, Controle de Inventário, Anexos de Hardware, Controle de Postura, Ângulo de Visão e Navegação. Também exibe informações sobre seu estado físico através de Indicadores de Saúde e Energia e um Bio-Monitor.

Esta seção fornece uma breve visão da interface de System Shock. Tome um minuto e dê uma olhada na tela mostrada abaixo.

TriOptimum Combat - Optimised Neural-Data System Interface TCN-800

TriOptimum Combat - Interface de Sistema de Dados Neurais Otimizada TCN-800



1. Viewscreen Tela de Exibição - A tela mostra o ambiente externo diretamente à sua frente. Você pode jogar em uma tela de exibição normal ou em modo tela cheia, para isso pressione 2. Quando você anexar o dispositivo de hardware Sensaround à sua Interface Neural, uma mini-tela no seu Painel de Inventário lhe dará "olhos na parte de trás da cabeça."

2. Inventory Panel Painel de Inventário - Esse painel retangular mostra teu inventário, que é dividido em quatro "páginas. "Cada um dos botões do Painel permite acessar uma página diferente. Da esquerda para direita, os nomes das páginas são: MAIN, HARDWARE, GENERAL e SOFTWARE. Quando você coloca o cursor sobre um botão, o nome da página aparece e você pode clicar para abrir essa página. Consulte 6 Inventory Panel

3. Inventory Panel button Botões do Painel de Inventário - Aperte esses botões para exibir quatro páginas de inventário que listam todos os objetos que você pode carregar, incluindo armas, munições, granadas, adesivos dérmicos, hardwares, placas de circuito, software, baterias e softwares do Cyberspace.

4. MFDs - Multi-Function Displays Visores Multifuncionais - Têm muitas funções úteis. Você pode utilizá-los para muniçiar uma arma, aplicar patches dérmicos, plugar dispositivos de hardware e desplugar, olhar para um mapa da Estação, ler e-mails e executar outras funções. Consulte 7 Multi-Function Displays (MFDs)

5. Botões MFD - Semelhante aos botões do Painel de Inventário, você pode apertar os botões MFD para exibir cinco páginas diferentes em seus MFDs. Quando você sair da Suíte de Cura, tente exibir o seu MFD AUTOMAP - ele irá ajudá-lo a encontrar o seu caminho dentro da Estação.

6. Side Icons - Ícones laterais aparecem nesses slots quando você pluga anexos de hardware em sua interface neural. Clique-esquerdo no ícone para ativar ou desativar, clique com o botão direito para exibir informações no MFD e alterar configurações "se aplicável."
Consulte 8 Side Icons, no indice, para obter mais informações

7. Cursor - Onde você colocar o cursor determinará sua direção e velocidade de movimento. Quando você move o cursor ao redor da tela, ele muda em várias setas. Se você clicar-esquerdo e segurar, irá mover-se na direção da seta, e confome seu comportamento. Em combate, você aponta sua arma com o cursor no alvo.

8. Bio-Monitor - Exibe leituras de sua fadiga, uso de energia e sinais vitais.
Consulte 9 Neural Indicators\Bio-Monitor

9. Health Indicator Indicador de Saúde - A barra indicadora de saúde mostra quanto dano você pode suportar antes de morrer. Quanto mais chevrons setas aparecem aqui, mais saudável. Quando sofrer algum dano, o número de chevrons diminui. Esse indicador exibe uma cruz no ponto "máximo de saúde."
Consulte 9 Neural Indicators\Health Indicator

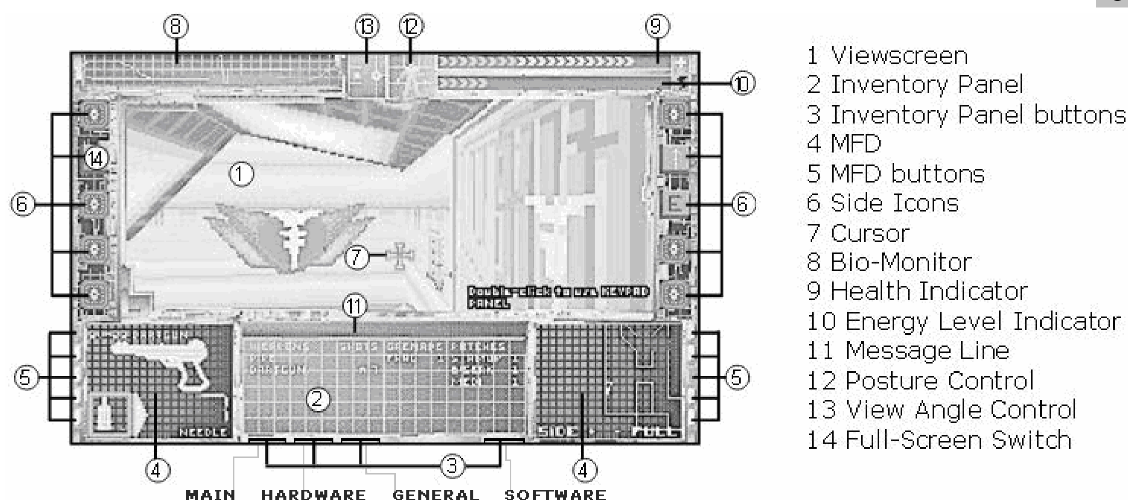
10. Energy Level Indicator Indicador de Nível de Energia - Semelhante ao Indicador de Saúde, esta barra mostra a quantidade de energia restante no seu suprimento. À medida que você usa energia disparando armas de feixe e usando hardwares, o número de chevrons diminui. Este indicador exibe um símbolo de relâmpago no ponto de "energia máxima." Estações de recarga reabastecem sua energia.
Consulte 9 Neural Indicators\Energy Indicator

11. Message Line - O texto útil é exibido aqui "Você recebeu novo e-mail", "A porta está bloqueada" ou "Essa granada está viva!" Se o seu Sensaround estiver ativo ou estiver jogando no modo de tela cheia, aparecerá na parte superior da tela.

12. Posture Control Controle de Postura - Você pode inclinar-se, agachar-se, rastejar usando o Controle de Postura ou o teclado. Consulte 13 View and Posture Controls

13. View Angle Control Controle de Ângulo de Visão - Este controle permite que você olhe para cima e para baixo em qualquer ângulo - uma ação essencial em System Shock. Controle tb pelo teclado.
Consulte 13 View Angle Control, no indice

14. Full Screen Switch Interruptor de Tela Cheia - Esse botão alterna entre exibição normal e tela cheia. O modo tela cheia torna sua interface transparente, mas você ainda pode acessar suas tela de Inventário e MFDs. Se quiser melhorar seu frame rate taxa de quadros, tente jogar na exibição normal. Lembre-se que você está olhando para o mundo através de uma interface neural complexa. Isso significa que pode haver efeitos colaterais "visuais", como estática ou perda de sincronização vertical
quando sofrer algum dano ou estiver exposto à radiação.



INVENTORY PANEL   PAINEL DE INVENTÁRIO

Ao jogar System Shock, você pode pegar itens e soltá-los no Painel de Inventário (2). Os objetos então, são postos na página apropriada do inventário existem quatro páginas diferentes MAIN, HARDWARE, GENERAL e SOFTWARE. Para exibir o nome de cada página, passe o cursor sobre os botões (3) do Painel.

Opening an inventory page   Abrindo uma página do inventário

- Selecione um dos botões do Painel. A nova página será exibida no Painel.

MAIN   PRINCIPAL

Exibe armas, granadas e adesivos dérmicos que você pega durante o jogo. Para as armas, a coluna à direita mostra a quantidade e tipo de munição. No caso de armas de feixe, mostra a temperatura relativa da arma - OK WARMmorna HOTquente OVERem-sobrecarga. Para adesivos dérmicos e granadas de mão, a coluna da direita indica quantos você tem desse tipo.

HARDWARE

Lista aprimoramentos de hardware para seu implante neural (leitor de log, unidade de navegação e mapeamento, etc.) juntamente com o número de versão para cada um.

No início do jogo, o único item q você têm aparece nessa página, o VIEW CONTROL. Apertar F2 ou F7. abrirá seu ITEM MFD, nele você poderá controlar quais itens de interface aparecerão na tela cheira. Clique em uma caixa para ativar ou desativar. Para alterar a cor do texto na tela, clique-esquerdo em um dos pequenos quadrados coloridos.

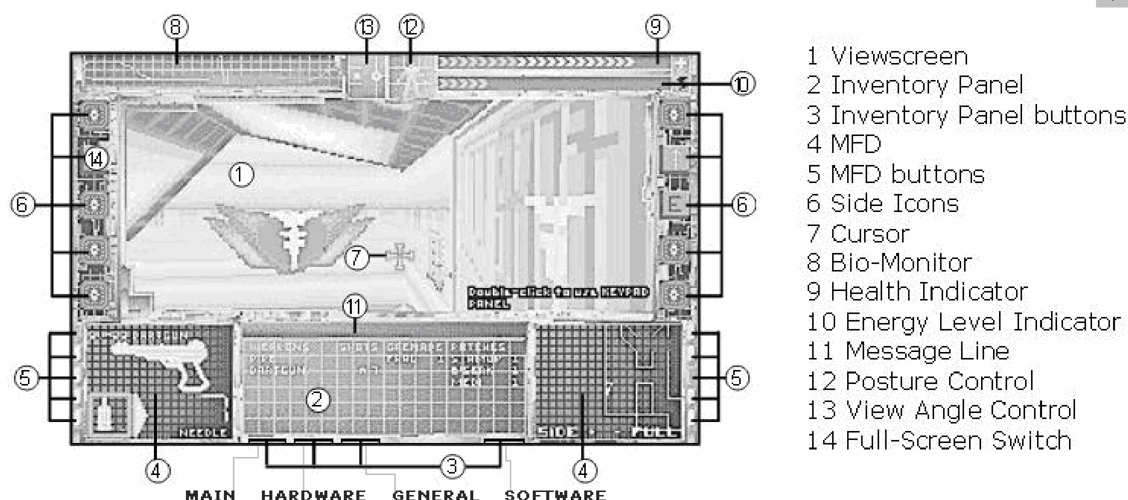
GENERAL   GERAL

Lista objetos diversos (cartões de acesso, kits de primeiros socorros, baterias, sondas lógicas, etc.).

SOFTWARE

Lista programas que o ajudam a hackear sistemas cybernetics. Execute um programa de software one-shot um-tiro no Cyberspace usando-o em seu painel de inventário.

NOTA: quando o ícone de tela cheia é ativado, os botões de inventário aparecem como retângulos.



MULTI FUNCTION DISPLAYS(MFDS) VISORES MULTIFUNCIONAIS

Os MFDs (4) recebem dados e mostram opções de configuração para anexos de hardware que você pega, bem como fornecem informações sobre objetos no Inventário. Cada MFD lateral tem cinco categorias de exibição (WEAPONS, ITEM, AUTOMAP, TARGET e DATA).

Você pode selecionar uma categoria usando os botões MFD (5), ou teclas de função (veja keyboard commands pressionando SHIFT+?).

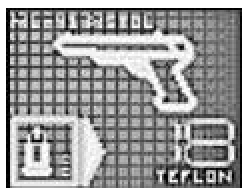
F1 ao F5 correspondem aos botões MFD esquerdo
F6 ao F10 correspondem aos botões MFD direito

Alguns visores possuem botões ou controles deslizantes adicionais que você pode usar.

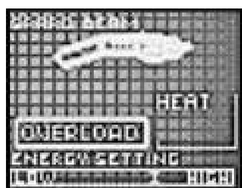
Esta seção descreve os cinco visores MFD e informa como usar as informações que aparecem em cada um.

WEAPON MFD ARMA MFD

Configure a arma para disparar. Os dois MFDs abaixo mostram informações importantes sobre a arma, como o tipo e cartuchos de munição carregados, ou o nível de calor. A arma selecionada no Painel de Inventário é exibida nesse MFD.

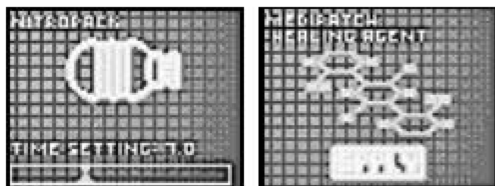


ARMAS DE FOGO - para escolher a munição ou carregar a arma, clique-esquerdo no ícone de munição no MFD. Para descarregar clique-duplo-esquerdo no ícone.



BEAM WEAPONS ARMAS DE FEIXE - Defina a intensidade da explosão ajustando o controle deslizante ou aperte SOBRECARGA para uma explosão máxima. Para mover o controle deslizante, clique-esquerdo e arraste à esquerda ou direita.

ITEM MFD



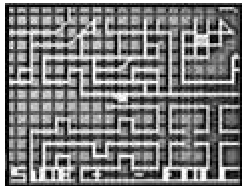
Exibe informações sobre o item - munições, adesivos dérmicos, granadas, anexos de hardware, ferramentas de software e cartões de acesso. Todas os cartões de acesso que encontrar são listados,

juntamente com as autorizações de segurança que fornecem. Este ecrã também mostra a quantidade de munição para cada tipo de arma, se tiver uma arma como ITEM seleccionado.

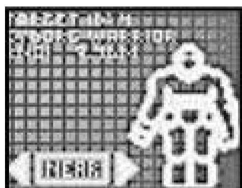
Para usar um adesivo dérmico:

- clique-duplo-esquerdo ou aperte ALT+ clique-esquerdo em seu nome no Painel de Inventário. Ou, aperte o botão APPLY em seu MFD.
- Ative um anexo de hardware, pressionando INACTIVE (que muda para ACTIVE).
- Defina o tempo de detonação de um explosivo temporizado com o controle deslizante em seu MFD (antes de jogá-lo).

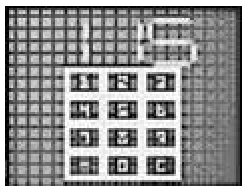
AUTOMAP\TARGET e DATA MFD   MAPA\ALVO e DADOS MFD



AUTOMAP - Gera automaticamente um mapa das áreas circundantes enquanto você percorre a estação.



TARGET ALVO - Mostra a saída de hardware e dados estatísticos sobre criaturas alvo durante o combate. As informações nesta tela variam dependedo das versão do hardware.



DATA - Exibe a saída do bio-scanner e do leitor multimídia, bem como de luminárias e teclados. O DATA MFD também mostra o conteúdo de recipientes ou cadáveres.

NOTA: Consulte + sobre MFDs em 16 Hardware Attachments

SIDE ICONS   ICONES LATERAIS

Quando você adiciona um anexo de hardware ao Inventário, um ícone que representa esse anexo aparece em um slot de Icone Lateral (6). Cada ícone pode exibir três estados:

Empty Vazio - Você não tem o hardware.

Off Desligado - Você tem o hardware, mas não está usando, e o Ícone do lado está escuro.

On Ligado - Tem o hardware e está utilizando, e o Ícone lateral está aceso.

Se o ícone estiver piscando, dê uma olhada (por exemplo, você tem um novo e-mail para ler).

Alguns hardwares ativos drenam energia. Sempre que ligar ou desligar um hardware, o seu consumo de energia muda, e um breve aviso descrevendo o seu novo uso aparece no canto superior esquerdo da tela.

Turning Side Icons On/Off   Ativando/Desativando Icones Laterais

Ao selecionar (clique-esquerdo) um ícone lateral, você ativa ou desativa.
As teclas numéricas de 1 a 0 também correspondem aos dez slots de Ícone Lateral. Você pode ser mais ágil se usar o teclado em situações críticas.

Para configurar anexos de hardware que possuem essa opção (como a lanterna), clique com o botão direito no ícone lateral. Isso exibe o ITEM MFD para esse hardware. Para alterar as configurações, clique-esquerdo em um ícone dentro do MFD.

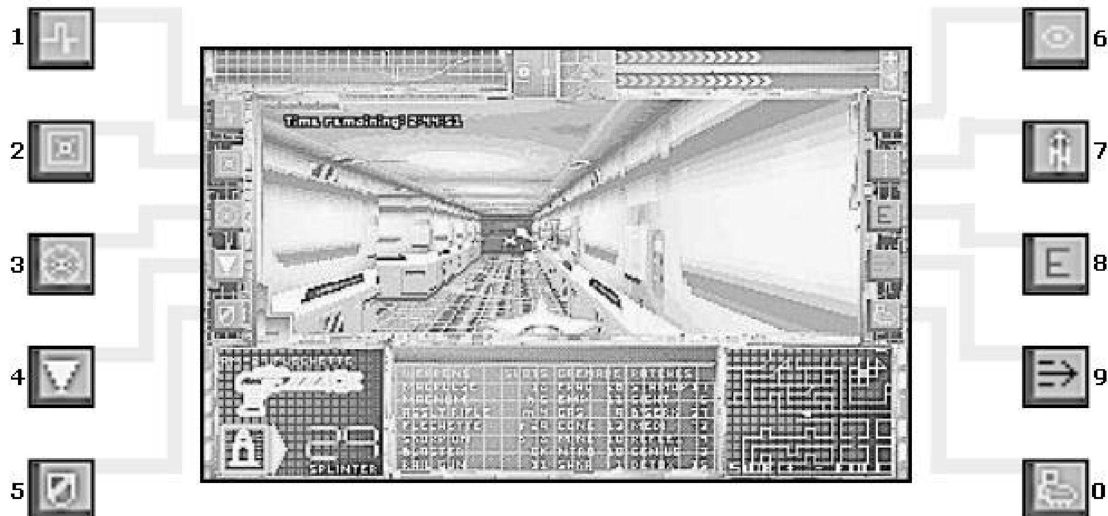
NOTA: Alguns hardwares têm botões ACTIVE/INACTIVE que aparecem no visor MFD do item. Estes hardwares podem ser ligados e desligados usando esses botões.

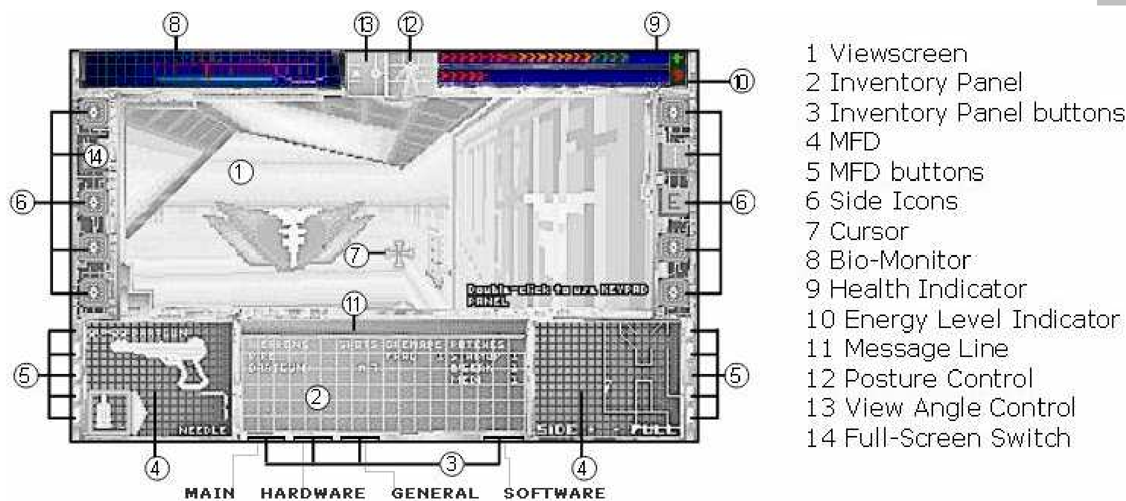
Left Side Icons

1 Bioscan (monitors biological state)
2 Full-Screen View (removes interface)
3 Sense-around (360-degree view)
4 Lantern (brightens dark areas)
5 Energy Shield (provides body shield)

Right Side Icons

6 Night Sight (infrared view attachment)
7 Navigation Module (electronic compass)
8 Multimedia Reader (e-mail/log reader)
9 Motion Boost (skates)
0 Jump Jet (flight boots)(Botas de vôo)





NEURAL INDICATORS INDICADORES NEURAIS

Sua interface neural possue vários indicadores mostrando sua condição física e nível de energia. O bio-monitor (8) registra as funções vitais do seu corpo e exibe a saída de dados. O indicador de saúde (9) e o indicador de energia (10) exibem sua saúde atual e seu nível de energia.

BIO-MONITOR

Três linhas do bio-monitor aparecem quando você inicia o jogo. Outras são adicionadas à medida que você ativa anexos de hardware. Quando o bio-monitor fica cheio, você pode ocultar certas linhas. Para fazer isso, veja logo abaixo em Toggling Biorhythm Lines Alternando Linhas de Bioritmo.

vermelha clara	Registra a frequência cardíaca e a fadiga relativa cansaço físico
azul clara	Representa o uso de energia por armas e itens de hardware
roxa	Onda cerebral Chi, mede tempos de resposta da sinapse
amarela	Exposição a bio-contaminantes
azul escura	Exposição a radiação

TOGGLING BIORHYTHM LINES ALTERNANDO LINHAS DE BIORITIMO

Para ativar ou desativar uma linha de biorritmo:

- Clique com o botão direito no bio-monitor. Isso exibe um menu MFD com ícones e nomes de biorritmo.
- Selecione um ícone no MFD para ativar/desativar a linha correspondente.

HEALTH INDICATOR INDICADOR DE SAÚDE

Quando você está ferido, o medidor no Indicador de Saúde cai. Se cair para zero, está morto. Aplique medipatches ou acesse seu estoque de kits de primeiros socorros para restaurar sua saúde quando cair para níveis perigosamente baixos, ou use uma máquina de cirurgia. O ponto máximo no indicador de saúde é marcado com uma cruz.

ENERGY INDICATOR INDICADOR DE ENERGIA

O Indicador de Energia registra a quantidade total de energia que você tem disponível para alimentar seus anexos de hardware e armas de feixe. Economia de energia é um fator importante a considerar.
Se operar muitos hardwares ao mesmo tempo, você corre o risco de drenar seu suprimento completamente.
Para aumentar sua energia, use estações de carga de energia ou baterias.
O ponto máximo do indicador de energia é marcado com um relâmpago.

MOVING

Você pode usar, correr, pular, subir, olhar pra cima e para baixo, inclinar-se e rastejar usando o mouse ou o teclado.

RUNNING, WALKING AND TURNING CORRENDO, ANDANDO E GIRANDO



MOUSE COMMANDS

- Para se mover, coloque o cursor na tela, em seguida, clique-esquerdo-e-segure. A localização do cursor determina a direção do movimento, conforme indicado pela forma do cursor, e a velocidade do movimento depende da distância em que o cursor está em relação ao centro da janela de visualização.
- Para aumentar a velocidade, afaste o cursor do centro da janela de visualização.

Consulte a ficha de referência on-line para obter uma lista completa dos comandos do teclado e dos controles do joystick. Para ver a ficha de referência on-line keyboard commands, pressione SHIFT+ ?

FATIGUE

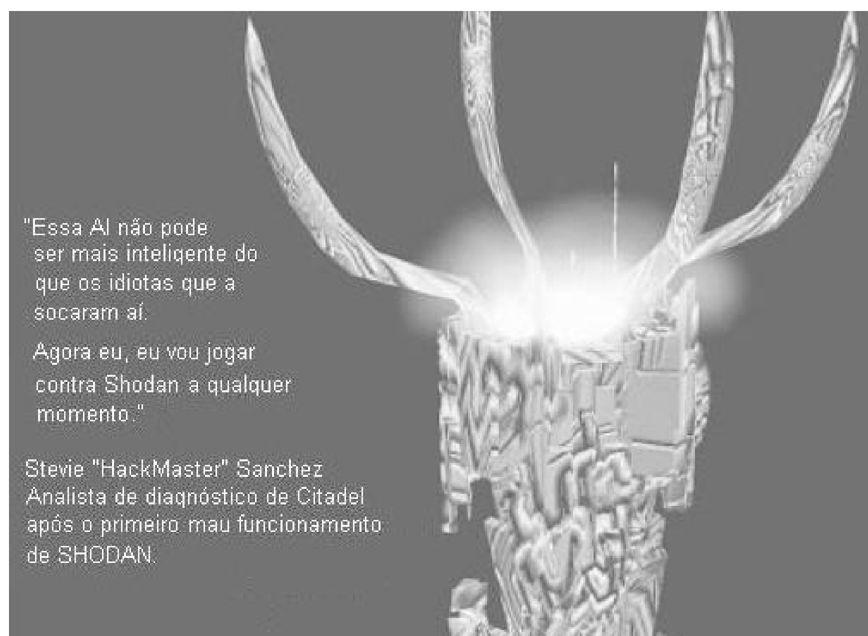
Se você correr muito, perderá o fôlego. Cansado, o cursor não ficará em sprint arrancada, e vai ter difiiculdade para manter a velocidade máxima. Se estiver muito fatigado, verá um WARNING: Fatigue Levels High AVISO: Nível de Fadiga Alto na tela de exibição.

- Para verificar a fadiga, olhe a linha vermelha no bio-monitor.
  Picos de (6 a 7) indicam alta fadiga, de (1 a 2) indicam baixa fadiga.
- Para reduzir a fadiga, diminua a velocidade ou pare de se mover durante alguns segundos. Curativos Dérmicos Staminup reduzem a fadiga por um curto período.

JUMPING AND CLIMBING SALTANDO E ESCALANDO

Você pode subir escadas e saltar através de abismos.

- Para saltar, aperte SPACE ou clique com o botão direito do mouse enquanto mantêm o outro pressionado.
- Para subir uma escada, posicione-se na frente da escada, pressione SPACE (ou clique-e-segure os dois botões do mouse) e avance.
- Para começar um salto em uma subida, salte normalmente e continue pressionando o botão direito do mouse. Quando encostar na parede, mantenha os dois botões do mouse pressionados para subir.



MANIPULATING OBJECTS

Pegue qualquer coisa que pareça útil - incluindo armas, adesivos dérmicos e hardware que enxerta em seus eletrodos neurais. Você vai precisar de todos os firepowers e medipatches que puder carregar, mas evite encher seu inventário com latas vazias, extintores de incêndio e outros itens inúteis.

Esta seção descreve como identificar e pegar itens e como colocar itens no inventário. Também informa como usar e descartar objetos do inventário.

IDENTIFYING OBJETCS

Para identificar um objeto em seu ambiente:
- selecione-o (clique-esquerdo) na tela de exibição. Uma descrição aparecerá na linha de mensagem.

PICKING UP OBJECTS

Para pegar um item:
- clique-duplo-esquerdo ou aperte ALT+clique-esquerdo no item na tela de exibição. Se puder pegá-lo, ele aparecerá no cursor para indicar que está agora "na sua mão."

PLACING ITEMS IN INVENTORY COLOCANDO ITENS NO INVENTÁRIO

Depois de pegar um item, coloque-o no Inventário de duas maneiras:
- Clique-esquerdo no MFD. Isso coloca o objeto no Inventário e exibe seu MFD.
- Clique-esquerdo no Painel de Inventário. Isso coloca o item na página correta do Inventário. Se o ícone lateral de tela cheia estiver ativo, solte itens em um MFD aberto ou em um botão do painel de inventário.

USING AN ITEM IN INVENTORY

Para usar um item no Inventário:
- Abra a página apropriada do Inventário.
- Clique-duplo-esquerdo no item, patch curativo ou software que deseja usar. Para o hardware, isso ativa/desativa os anexos.

USING AN ITEM ON AN EXTERNAL OBJECT USANDO UM ITEM EM UM OBJETO EXTERNO

Às vezes, você pode precisar usar um item do Inventário em um objeto externo. Por exemplo, você pode precisar colocar uma placa de circuito em um slot.

Para usar um item do Inventário em um objeto na tela de exibição:
- Pegue o item do seu Inventário para colocá-lo na mão, em seguida, use-o no objeto na tela de exibição.

DISCARTING, THROWING OR DESTROYING AN ITEM DESCARTANDO, JOGANDO OU DESTRUINDO UM ITEM

Para colocar um item na mão (no cursor):
- Abra a página de Inventário apropriada.
- Clique-direito no objeto que deseja descartar, jogar ou destruir.

Para descartar um item:
- coloque o item na mão.
- clique-direito (solte) na tela de exibição.

Para jogar um item:
- coloque-o na mão (veja acima).
- Clique-direito-e-segure em qualquer lugar na tela de exibição.
- enquanto segura arraste o cursor em qualquer direção.
- solte o botão do mouse.

Uma linha de movimento é calculada entre o primeiro clique e onde você solta o botão. O item que você jogar irá viajar na direção dessa linha. Quanto maior a distância entre os dois pontos, maior o ângulo de lançamento.

Se quiser jogar um objeto para um lado, clique-direito-e-segure na parte central da tela de exibição, em seguida, arraste o cursor para a esquerda ou para a direita e solte o botão. Para lançar um objeto para o alto, clique-direito-e-segure e arraste o cursor para cima em qualquer ângulo e solte o botão. Para baixo, faça o oposto.

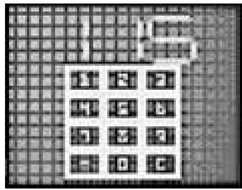
Para destruir um item inútil, itens com nomes vermelhos no painel de inventário:
- Selecione o item no Inventário e abra o ITEM MFD.
- Selecione o botão VAPORIZE. Isso destrói o objeto em vez de jogá-lo.

Você só pode vaporizar itens verdadeiramente inúteis, então não tenha medo de tentar esta função.

OBJECTS IN YOUR ENVIRONMENT OBJETOS EM SEU AMBIENTE

Esta seção descreve como interagir com itens que não estão no Inventário - portas, teclados e painéis. Para isso, clique-esquerdo-duas-vezes ou utilize ALT+clique-esquerdo.

KEIPADS



Muitas portas estão bloqueadas com códigos de acesso. Se você digitar o código errado, você receberá uma mensagem como "Acesso negado". Você encontra seu primeiro keypad na Healing Suite Suite de Cura logo no início do jogo. Verifique seus logs para encontrar os códigos de acesso.

Para ativar um keypad:

- Use o teclado
- Selecione três botões numéricos no MFD
- Selecione "__" no MFD para retroceder (apagar o último dígito digitado)
- Selecione "C" para limpar todos os números

WIRE/GRID ACCESS PANELS

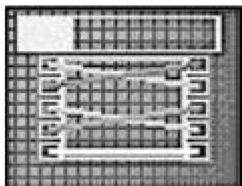
Você pode destravar portas, alterar telas de exibição e ativar force-bridges pontes de força, religando com sucesso dois tipos de painéis elétricos.

O uso de um painel de acesso é "aberto" e pode ser visto em um dos MFDs. Uma breve tela de ajuda aparece no outro MFD.

Se você realmente quer testar suas habilidades, defina PUZZLE dificuldade "3" antes de iniciar o jogo.

Um raciocinio lógico geralmente basta para resolver um PUZZLE quebra-cabeça de um painel de acesso. Use a Logic Probe Sonda Lógica em um objeto externo clicando duas vezes com o botão esquerdo na Sonda no Inventário. Isso a move para o cursor. Em seguida, clique-duplo-esquerdo no PUZZLE na tela de exibição. Em outras palavras, use a logic probe, então use-a no objeto a ser sondado.

WIRE ACCESS PANEL

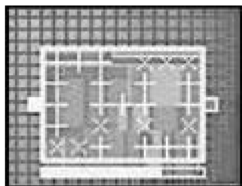


Um Wire Access Panel aberto possui duas colunas de "pinos" à esquerda e à direita da tela. Cada fio (representado por uma linha colorida) conecta o pino do lado esquerdo com o pino do lado direito. Selecionar dois pinos na mesma coluna move a extremidade de um fio do primeiro pino para o segundo. Se ambos os pinos têm fios, os fios mudam de pinos. (simples assim)

O "indicador de limiar" do painel é uma linha verde grossa na parte superior da tela MFD. À medida que você move os fios de pino para pino, a corrente intensifica e muda o comprimento do indicador. Quando a barra se estende além da "pontuação limiar" a linha vermelha vertical, você religa o painel com sucesso.

Quanto maior a configuração do PUZZLE que você selecionou nas opções de dificuldade maior será a pontuação limiar.

GRID ACCESS PANEL



Um Grid Access Panel aberto mostra um grid work trabalho de grade e os componentes.

Existem três tipos: ▪ switches ▪ gates ▪ connectors

Seu objetivo ao usá-lo é completar o caminho dos componentes "carregados" da guia fonte (ponto claro no lado esquerdo do painel) para a guia destino (ponto escuro no lado direito do painel). A "barra de contagem" está localizada abaixo do gridwork, e mostra o caminho dos componentes carregados para a guia destino.

- Um switch aparece como "x" quando desconectado e como "+" quando conectado. Selecione um para mudar seu estado de aberto para fechado ou vice-versa.

- Um conector aparece como quadrado sólido. Só será "carregado" quando um componente adjacente for carregado. Você não pode selecionar um conector para alterar seu estado.

- Um gate aparece como quadrado sólido com contorno de cor clara. Ele se tornará "carregado" quando dois componentes adjacentes forem carregados. Você não pode selecionar um gate para mudar seu estado.

Alguns painéis são mais difíceis de reconfigurar do que outros, e o nível de dificuldade do PUZZLE que você escolheu antes de iniciar o jogo afeta a complexidade desses painéis. Às vezes, selecionar um switch mudará o estado dos switches adjacentes. Switches na mesma linha, coluna ou diagonal também podem ser afetados.

ELEVATOR PANELS PAINÉIS DE ELEVADOR

Números em destaque indicam níveis que o elevador pode alcançar. Se o número aparece escurecido, significa que o elevador já atingiu esse nível da Estação. Para operar um elevador, selecione o nível que deseja ir.

ENERGY CHARGE STATIONS ESTAÇÕES DE CARGA DE ENERGIA

Em toda a Estação, você encontrará estações de carga de energia. Utilize-as para reabastecer seu suprimento, permitindo que use mais suas armas e hardwares de energia. Cada Estação de Carga precisa "recarregar" por algum tempo após seu uso. Diferentes estações de carga fornecem diferentes quantidades de energia e precisam de quantidades variadas de tempo para recarregar.

SCREENS TELAS

As telas são vistas nas paredes por toda Citadel. Algumas exibem outros locais no mesmo nível. Ao usar essas telas, você vê um close-up detalhado da cena e também vê criaturas, portas e outros objetos com mais clareza. Mover-se em qualquer direção enquanto olha para um desses "close-ups" irá restaurar sua visão para normal. As telas que não exibem outros locais não podem ser ativadas clicando duas vezes.

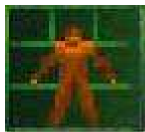
CONTAINERS

Maletas, caixotes e até cadáveres podem conter itens, se houver algum, aparecerá em um MFD.

VIEW AND POSTURE CONTROLS CONTROLES DE VISTA E POSTURA

Em System Shock, você pode olhar para cima e para baixo, agachar, rastejar, espreitar (inclinar). Esta seção fala sobre os controles utilizados para controlar a postura e o ângulo de visão.

POSTURE CONTROL CONTROLE DE POSTURA



Utilizando o controle de postura você pode ficar em pé, inclinar, agachar ou rastejar. Agachado ou rastejando você fica menos visível aos inimigos. Além disso, muitas pequenas passagens só podem ser acessadas se você rastejar por elas. Inclinar-se também pode ser útil em muitas situações. Por exemplo: inclinar-se em torno de cantos permite que você atire enquanto mantém a maior parte de seu corpo protegido das forças de SHODAN.

CHANGING YOUR POSTURE MUDANDO SUA POSTURA

Para mudar a postura, utilize um desses dois métodos:

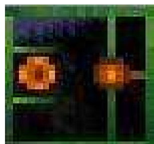
- Selecione uma das opções na caixa de controle de postura
- Pressione T de pé, G agachar ou B rastejar

LEANING INCLINANDO

Para inclinar-se, siga um destes procedimentos:

- Selecione o lado direito ou esquerdo no controle de postura.
- Clique com o botão esquerdo no controle de postura e arraste para ambos os lados.
- Pressione Q ou Ctrl← - incline-se para a esquerda enquanto de pé ou agachado.
- Pressione E ou Ctrl→ - incline-se para a direita enquanto está parado ou agachado.
- Pressione W para voltar à posicao normal ou simplesmente avance.

VIEW ANGLE CONTROL CONTROLE DE ÂNGULO DE VISÃO



Muitas vezes, você precisa olhar para baixo para pegar um cartucho de munição, ou até disparar uma câmera.

CHANGING YOUR VIEW ANGLE ALTERANDO SEU ÂNGULO DE VISÃO

Existem quatro maneiras de alterar seu ângulo de visão:

- Selecione uma das três regiões na metade esquerda do controle de visão.
- Aperte e segure R para olhar para cima, V para olhar para baixo F ajusta sua visão para frente.
- Aperte Ctrl↑ e olhe para cima ou Ctrl↓ e olhe para baixo em qualquer ângulo.
- Clique e arraste o controle deslizante vertical na margem direita do controle de visão.

"Eu não gosto do Cyberspace, me dá arrepios. Deixarei que outras pessoas passem o tempo todo em uma máquina, babando em si mesmas e flutuando na terra de la-la(viver nas nuvens). É estranho. Na verdade, assim como as pessoas que gostam disso. "

Edward "Diego", ouvido na festa da véspera de Ano Novo na Estação Citadel, '71

DERMAL PATCHES ADESIVOS DÉRMICOS

TriOptimum Desenvolvimento Farmacêutico
Assunto: Adesivos experimentais de aprimoramento de combate

Esses compostos ainda estão sendo testados e apresentam efeitos colaterais sérios em suas composições atuais. O método de aplicação consiste em um adesivo dérmico aplicado diretamente sobre a pele, com a dose administrada por osmose dérmica.

Staminup - Reduz a fraqueza e letargia causada pelo excesso de esforço reduz a fadiga.

Medipatch - Um remédio de cura anti-séptico com tecido de enchimento e compostos de crescimento rápido cura suas feridas.

Reflex - Aumenta as reações do músculo nervoso, reflexos e velocidade de sprint arrancada dá sensação q o mundo exterior se move mais devagar e acelera seus reflexos.

Detox - Corta os efeitos de toxinas e riscos biológicos e, até à data, remove os efeitos colaterais de outros curativos.

Bersek - Aumenta a resistência corporal inflige mais dano durante o combate corpo-a-corpo.

Sight - Intensifica a sensibilidade da retina à luz facilita a visualização no escuro.

Genius - Melhora a capacidade de concentração e resolução de problemas torna os enigmas mais fáceis de resolver.

Para usar um adesivo dérmico:
- Abra a página MAIN e use o adesivo
  ou
- Selecione o adesivo dérmico que deseja usar e selecione o ITEM MFD
- Pressione APLICAR para usá-lo



WEAPONS CATEGORIES   CATEGORIAS DE ARMAS

A astúcia por si só não é suficiente para que sobreviva em Citadel. Você vai precisar se defender de mutantes, robôs e cyborgs. Felizmente, os últimos sobreviventes da Estação se equiparam com armas, curativos, anexos de hardware e trick tools ferramentas de truque antes que SHODAN os eliminasse.

Esta seção descreve as categorias básicas de armas e como utilizá-las.

As armas disponíveis se dividem em três categorias: armas corpo a corpo, armas de tiro e granadas de mão. Todas são armazenadas em sua página MAIN.

Hand-to-Hand Weapons   Armas de Combate Corpo-a-Corpo

Armas de combate corpo a corpo como o tubo de chumbo semelhante à borduna só são eficazes a curta distância. Sempre que usar uma arma corpo a corpo, ela se balança de um lado para outro bem na sua frente. Você deve virar e enfrentar as criaturas ou robôs de perto.

Firearms   Armas de tiro

Armas de tiro, como a minipistol e a flechette, têm a vantagem de maior alcance em relação às armas de mão, mas precisam de munição. A maioria das armas são semi-automáticas e disparam apenas um tiro por vez. Outras armas são totalmente automáticas - se você clicar com o botão direito do mouse e segurar, os tiros serão contínuos a uma taxa alta até que o cartucho ou clip esvazie ou solte o botão.

Beam weapons   Armas de feixe

Essas armas têm um longo alcance, mas consomem energia do seu suprimento a cada disparo. Embora seus sistemas de refrigeração dissipem o calor rapidamente, as beam weapons não funcionarão até que tenham esfriado. Isso significa que, se você disparar uma arma de feixe várias vezes em rápida sucessão, você ficará incapaz de disparar por alguns segundos até que ela esfrie.

Grenades   Granadas

As granadas são uma alternativa poderosa às armas convencionais. Elas possuem um raio de dano maior, podendo ferir múltiplos inimigos. Se estiver muito perto de uma granada quando ela explodir, o dano será inevitável.

As granadas se dividem em três categorias:

- Granadas sensíveis ao contato: explodem no momento do impacto contra uma parede, criatura ou outro objeto.
- Granadas temporizadas: explodem após um tempo pré-definido depois de serem armadas. Ajuste o tempo usando o controle deslizante no MFD da granada antes de armar e jogá-la.
- As minas terrestres explodem depois de colocadas no chão, se algo entrar em contato com elas.

Se você estiver segurando uma granada temporizada e o tempo acabar, irá explodir e ferir você com o dobro do dano normal. Você não pode colocar uma granada viva em seu Inventário.

SELECTING A WEAPON

- Selecione uma arma antes de topar com um robô ou mutante.
- Abra a página MAIN e selecione a arma que deseja usar.
- Para ver uma imagem da arma em um MFD, selecione o botão WEAPON MFD.

Atalho: use Tab para percorrer as armas no inventário.

LOADING/UNLOADING AMMUNITION   CARREGANDO\DESCARREGANDO A MUNICAO

As armas de feixe não usam munição. As armas de fogo, no entanto, precisam ser municiadas para disparar. Para ver a quantidade de munição atribuida a um tipo de arma em particular, procure no seu ITEM MFD depois de selecionar uma arma no Inventário.

Para carregar uma arma de fogo, selecione o ícone de munição no MFD da arma. Se aparecer mais de um ícone, significa que você tem mais de um tipo de munição para a arma. (A cor amarela indica que tem mais de 10, a verde que tem mais de 20).

Se você não tem munição para uma arma de fogo, nenhuma munição é exibida abaixo da arma no WEAPON MFD. Você terá que encontrar uma ou a arma será inútil.

Você pode querer descarregar uma arma de fogo se encontrar um tipo de munição mais potente.
Para descarregar uma arma, clique-esquerdo no ícone de munição.

SETTING BEAM INTENSITY   CONFIGURANDO A INTENSIDADE DO FEIXE

Você pode controlar a intensidade do feixe de algumas armas de energia em seu MFD.

Para controlar a quantidade de energia por explosão:

- Ajuste o controle deslizante no MFD, ou selecione OVERLOAD sobrecarga para um tiro mais destrutivo.

NOTA: Se você disparar enquanto a SOBRECARGA está ativada, a arma ficará extremamente quente e levará mais tempo do que o normal para esfriar — prepare-se para usar uma arma diferente ou retire-se no caso da explosão de SOBRECARGA falhar ou ainda não ser forte o suficiente para destruir o alvo. Se ativou a SOBRECARGA mas decidiu não usá-la, cancele clicando no botão uma segunda vez.

FIRING A WEAPON   DISPARANDO UMA ARMA

Para disparar armas de fogo, armas de feixe e atacar com armas de mão:

- Coloque a mira em sua vítima.
- Atire ou ataque clicando com o botão direito do mouse.

A mira se transforma momentaneamente em um "cursor de disparo", que é um "X" laranja. Note que armas corpo a corpo como o tubo de chumbo sempre se balançam de um lado para outro bem na sua frente ao invés de apontar para o cursor. Para destruir as câmeras ou robôs, procure e use o tubo ou outra arma de mão.

THROWING GRENADES   LANÇANDO GRANADAS

Para ativar e lançar uma granada:

- Abra a página MAIN.
- Pegue a granada para colocá-la em sua mão. Agora a granada está viva.
- Jogue a granada exatamente como outros objetos.

Lembre-se que o tempo em que pressiona o botão do mouse e o libera, determinará a altura e a distância do seu lance. Se essa distância for muito grande, você acabará jogando a granada no teto.

NOTA: Para alterar o tempo de detonação dos explosivos Nitropack e Earth-Shaker, abra o ITEM MFD para acessar o temporizador deslizante, em seguida, clique e arraste para alterar o tempo de detonação. O tempo padrão é sete segundos.

CATÁLOGO DE ARMAS e EXPLOSIVOS

TriOptimum Arsenal

HAND-TO-HAND WEAPONS   ARMAS CORPO-A-CORPO

Lead Pipe   Tubo de Chumbo

Todo o pessoal de segurança da TriOptimum é treinado no uso de tubos e instrumentos similares.

TS-04 Laser Rapier

Esta lança energizada projeta um fio de monofilamento suspenso em um campo de energia contida. Após contato, o fio corta fatias através de materiais orgânicos e sintéticos, desabilitando permanentemente a maioria das criaturas e robôs. A Rapier geralmente é transportada apenas por oficiais de segurança seniores e comandantes militares.

PISTOLS AND RIFLES

ML-41 Minipistol

Projetada principalmente como uma arma defensiva, a Minipistol é uma arma padrão para executivos da TriOptimum.

Munição: 20 cartuchos padrão fraco poder de parada, precisão moderada
20 cartuchos revestidos de teflon penetração de armadura reforçada

SV-23 Dart Pistol

Esta arma proporciona um controle excelente de animais de laboratório, lançando uma explosão dilacerante ou uma neurotoxina paralisante.

Munição: 15 Pacotes de agulhas micro-explosivos embutidos na ponta da agulha
15 Agulhas Tranq neurotoxina paralisante na ponta da agulha

Magnum 2100

Edição padrão para oficiais de segurança da TriOptimum, bem efetiva em espaços confinados. As balas são projetadas para causar danos elevados.

Munição: 12 balas de ponta oca fragmenta dentro de alvos macios
12 balas pesadas arredondas bala de ósmio de alta densidade

AM-27 Flechette

Metralhadora de 6mm, favorita entre os oficiais de segurança da TriOptimum.

Munição: 60 Hornets grânulos afiados, de um só corpo
60 Splinters fragmenta dentro de alvos macios

RF-07 Skorpion

Metralhadora de 9mm muito parecida com a Flechette, porém maior e com munição mais pesada. Esta é a arma mais poderosa do arsenal de segurança da TriOptimum.

Munição: 50 balas pesadas e super-aquecidas
100 clipes Grandes

MARK III Rifle de Assalto

Esse rifle de combate é baseado no Interlocutor KR-5 de 2064.

Munição: 10 balas de magnésio bala cáustica que maximiza o dano
8 Penetradores balas de alta potência que podem penetrar armaduras de aço de 20mm

DC-05 Riot Gun recomendada para neutralizar alvos menos hostis.

Para situações de revolta, esta arma proporciona o máximo de contenção com danos mínimos.

Munição: 20 balas de borracha

MM-76 Accelerator Rail Gun
Esta arma de assalto pesado possue um projétil de granada que explode ao contato e é capaz de penetrar armadura pesada.
Munição: 12 Clips de contagem Rail Gun penetração de armadura pesada e dano de fragmentação

BEAM AND ENERGY WEAPONS ARMAS DE FEIXE E ENERGIA

SB-20 Mag-Pulse Rifle Rifle de pulso
As intensas explosões eletromagnéticas desse rifle danificam qualquer circuito blindado. recomendada para desativar robôs de combate com efeito

Sparqbeam Sidearm
Projetada como dispositivo de defesa pessoal, a sparqbeam gera uma explosão ofensiva respeitável em configurações mais altas.

DH-07 Stun Gun
Esta arma lança um projétil de plasma no alvo, descarregando um arco voltáico que registra 10 kV para atordoar criaturas vivas e danificar cyborgs.

ER-90 Blaster
Arma de laser que dispara um pulso de luz ultravioleta de alta energia. O sistema de refrigeração de nitrogênio líquido incorporado permite danos de alta intensidade.

RW-45 Ion Rifle
Lança um fluxo poderoso de partículas iônicas com mais força que armas blasters normais.

GRENADES AND EXPLOSIVES

Gas Grenade Granada de gás
Esta granada libera um gás cujo composto ativo é óxido de diurânio. Afetando apenas organismos biológicos incluindo alguns cyborgs, ela degenera instantaneamente os sistemas nervosos orgânicos.

Fragmentation Grenade Granada de fragmentação
Os fragmentos de metal desta granada a tornam uma arma anti-pessoal ideal. Seu gatilho de percussão, uma vez armado, faz com que o dispositivo exploda com o impacto.

EMP Grenade
Esta granada disparada por percussão, emite pulsos eletromagnéticos localizados e de alta energia, sistemas elétricos e robôs caem completamente inoperantes.

Concussion Bomb Bomba de concussão
A onda de choque explosiva desta granada pode eliminar alvos mecânicos e orgânicos dentro de um grande raio.

Nitropack
Esse explosivo baseado em nitroglicerina tem um atraso de tempo ajustável e entrega um golpe explosivo a robôs ou criaturas próximas.

Para detonar um nitropack, selecione uma carga na página MAIN. Em seguida, abra qualquer item MFD para acessar o temporizador deslizante. Clique-esquerdo-e-arraste o controle deslizante para alterar o tempo de detonação. descarte o pacote e saia

Earth-Shaker
Earth-Shakers desencadeiam um grande raio de explosão que efetivamente destrói criaturas próximas. Originalmente desenvolvido para explorar os recursos da lua, este artefato explosivo tem um atraso de tempo ajustável, arrastando o controle deslizante em seu MFD.

Land Mine Mina de Terrestre
Ao contrário da granada de fragmentação, este dispositivo irá detonar somente depois que estiver plantado no chão e algo entre em contato. Os habitantes terrestres são vulneráveis a este explosivo, porêm tem uma utilidade muito limitada contra robôs voadores e avian mutants.

"Se você já treinou com a TS-04 Laser Rapier, então sabe exatamente o que eu tô falando. Claro, é de curto alcance — e é por isso que está listada na seção de combate fechado no catálogo de suprimentos da TriOpt... gênio! Tudo que sei é que, armado com uma dessa, eu enfrentaria qualquer coisa. Exceto talvez um Sec-2'bot. Eu não sou louco. Vê essa cicatriz?"

Sargento técnico Alan Rivers da TriOptimum, dando uma aula de segurança sobre armamento avançado.

HARDWARE ATTACHMENTS ANEXOS DE HARDWARE

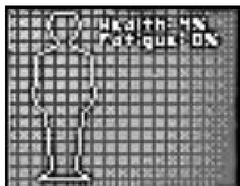
TriOptimum Departamento de Suprimentos
Inventário de Anexos Neurais e Hardware da Estação Citadel

Quando adquirir uma nova peça de hardware, um ícone aparecerá em um dos slots laterais, seja para a esquerda ou para a direita da tela de exibição. Clique-esquerdo no ícone para ligar e desligar o hardware. Ou, clique-duplo-esquerdo no nome do hardware no Painel de inventário. Ao clicar em certos ícones, você pode alterar as configurações de hardware no ITEM MFD.

Esta seção descreve o hardware que você encontrará na Estação e como usar cada um. Existem 13 tipos diferentes, dez dos quais possuem ícones laterais. Todos podem ser ativados usando o teclado.

- Alguns hardwares possuem nomes abreviados (mostrados entre parênteses) que aparecem nas páginas do inventário.
- O Target-analyser Analisador de alvo, o Enviro-suit Traje de proteção ambiental e o System-analyser Analisador de sistema não possuem ícones laterais — você pode acessá-los através de um MFD.

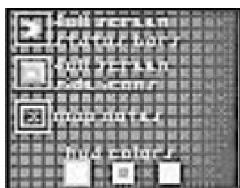
Para ativar aqueles com ícones laterais, pressione a tecla apropriada ou clique no ícone lateral.



Biological Systems Monitor (Bioscan) Monitor de Sistemas Biológicos

Os sensores deste módulo monitoram os efeitos dos curativos em seu corpo, os dados são lidos para o DATA MFD. As versões iniciais fornecem leituras de fadiga e saúde, enquanto versões posteriores também identificam o curativo atual e os efeitos de risco biológico que está enfrentando.

- Para usar, pressione o ícone lateral ou 1 - Informações são exibidas em um MFD.



View Control Controle de Exibição de Gráficos da Inteface

Você pode remover os gráficos da interface neural na tela de exibição e reproduzir em tela cheia. A reprodução no modo tela cheia aumenta muito o seu campo de visão. Você também pode personalizar sua interface.
Consulte 6 - Inventory Panel

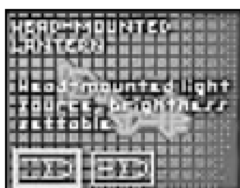
- Para usar, pressione o ícone lateral ou 2



Sensaround Multi-View Unit Unidade de Visão Múltipla Sensaround

Algumas vezes você vai desejar que tivesse olhos atrás da cabeça. Esse módulo transforma o Painel de Inventário em uma tela de exibição que mostra o que está acontecendo atrás de você. Versões posteriores operam em tempo real e alteram os MFDs em vistas laterais.

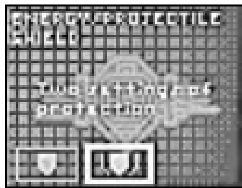
- Para usar, pressione o ícone lateral ou 3



Head-Mounted Lantern Lanterna de cabeça

Esse acessório ilumina a região ao seu redor, drenando energia proporcional à configuração de intensidade.

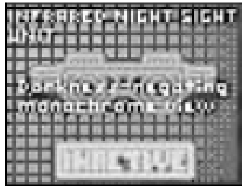
- Para ajustar a intensidade da luz, clique-direito no Ícone lateral e selecione um nível no ITEM MFD.
- Para usar, pressione o ícone lateral ou 4



Energy/Projectile Shield   Escudo de Energia/Projéctil

Um escudo absorve os efeitos destrutivos dos projéteis de alta velocidade e feixes de energia. A quantidade de dano absorvido depende da versão do escudo que você tenha anexado em sua interface. Quando ativado, a figura no controle de postura acende. Versões posteriores oferecem melhor proteção, porém drenam mais energia.

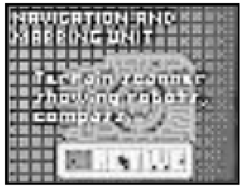
- Para ajustar o nível do escudo, clique-direito no Ícone lateral e selecione um nível no ITEM MFD.
- Para usar, pressione o ícone lateral ou 5



Infrared Night Sight Unit   Unidade de Visão Noturna (Infravermelho)

Para melhorar a visibilidade em áreas escuras, essas lentes de visão noturna possuem sensores de amplificação de luz e análises de computador para construir uma visão uniforme monocromática em grayscale escala de cinza.

- Para usar, pressione o ícone lateral ou 6



Navigation and Mapping Unit (Nav Unit)   Unidade de Navegação e Mapeamento

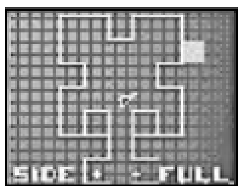
Um radar de mapeamento registra seu caminho pela Estação. Grava paredes, portas e outros objetos de interesse e é o farol de navegação da Estação. Contém um indicador direcional igual às bússolas convencionais, mostrando as direções dentro da Estação.

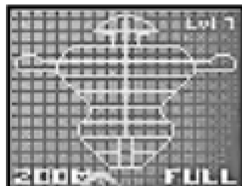
- pressione o ícone lateral ou 7 - para on\off o recurso de bússola do módulo de navegação.

Para usar o mapa:

- Selecione o botão AUTOMAP em um dos MFDs laterais. Isso exibe uma visão de close-up do mapa, com sua posição atual aparecendo como um triângulo vermelho. À medida que você explora, o módulo expande o mapa e o marcador de posição se move.

Os dois botões na parte inferior do MFD controlam o modo de exibição do mapa. Ambos os mapas possuem botões que executam funções diferentes. Os botões SIDE e FULL alternam o mapa para o modo transversal e completo. Veja abaixo.





Selecione SIDE (inferior esquerda) para uma vista em corte da Estação. Depois de clicar neste botão, é exibida uma seção transversal da estação e SIDE muda para ZOOM. O nível que você está atualmente será destacado. Se você pressionar ZOOM, uma visão de perto do mapa reaparece.

+	pressione para ampliar o mapa
-	pressione para reduzir o mapa

Selecione FULL (inferior direita) para exibir um mapa de visualização completa do nível e um menu de opções do mapa. Este modo preenche toda a tela e faz uma pausa. Os botões à direita executam diversas funções:

ZOOM IN	Expande o mapa e zooms +
ZOOM OUT	Diminui o mapa e zooms -
RECENTRE	Centra o mapa em torno da sua localização marcado como um triângulo vermelho
N S E ou W	Teclas que percorrem o mapa nas quatro direções da bússola
SECURITY	Revela locais do sistema de segurança operacional câmeras e nós de computador dentro do raio de varredura

MESSAGES — Substitui quadrados de mensagens azuis com texto de mensagem real
veja abaixo em "como inserir comentários"

CRITTERS (CRIATURAS) — Revela locais das criaturas dentro do raio de varredura
disponível em versões posteriores de sistemas de mapeamento de radar

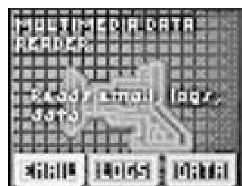
RADIUS — Faz com que dois círculos apareçam ao redor de sua posição atual. Seus sensores escaneiam toda a área do círculo interno e escaneiam parcialmente a área do externo. Isso significa que você pode ou não detectar imediatamente criaturas na área entre os dois círculos. versões mais avançadas da (Unidade Nav) têm um raio de detecção maior

Como inserir comentários - Você pode inserir comentários no mapa completo.

Para inserir um comentário:

- Clique em um local no mapa
- Digite uma mensagem de texto (ela é exibida na parte inferior da tela). Em seguida, pressione ENTER
- Selecione DONE para retornar à tela de exibição

Quando você retornar ao jogo, cada comentário aparecerá como um tetraedro flutuante na tela de exibição. Para ler um comentário, encontre um tetraedro. Em seguida, abra o mapa e clique em um quadrado azul no mapa de tela cheia ou MFD para ler essa mensagem.



Multimedia Data Reader   Leitor de Dados Multimídia

As mensagens eletrônicas são enviadas através do Cyberspace, discos ou transmissões de rádio. Este leitor recebe, armazena e imprime mensagens de e-mail e V-mail V-mails são imagens visuais gravadas. Quando uma nova mensagem aparece, o ícone do leitor de dados pisca e emite um sinal sonoro. Se você ignorá-lo, o ícone ocasionalmente piscará e emitirá um sinal sonoro para lembrá-lo.

Para ler um e-mail, log-disk ou algum dado do Cyberspace:

Ative o leitor multimídia pressionando seu ícone lateral [E] ou 8

- Selecione um dos botões no MFD: E-MAIL, LOG ou DATA
- Selecione uma mensagem específica clicando com o botão esquerdo em seu nome no Painel de inventário

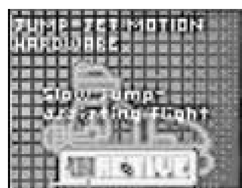
Nota: Alguns logs exibem um perfil principal do remetente quando você os solta em uma janela MFD. Outros exibem um ícone de departamento. Clique no perfil ou no ícone para exibir o texto do log no Painel de inventário.



Turbo Motion Booster System   Sistema Turbo-Propulsor de Movimento

Esse sistema experimental de aumento de movimento usa mini-propulsores e patins embutidos para impulsionar o usuário para a frente em alta velocidade. A função de skate faz com que você se mova mais rápido em todas as direções com alguma perda de controle, enquanto os propulsores dão uma impulsão constante, direta e alta velocidade de rotação. Os modelos atuais não permitem que o usuário desacelere, mas os designers estão trabalhando no problema.

- Para usar, pressione o ícone lateral [⇒] ou 9



Jump Jet   Botas de Vôo

Quando essas botas são ativadas, os mecanismos de propulsão oferecem empuxo para fazer seus saltos mais elevados. As versões atuais consomem uma grande quantidade de energia, mas propulsores mais eficientes estão em desenvolvimento.

- Para usar, pressione o ícone lateral [▽] ou 0

Para SALTAR pressione SPACE ou clique-direito enquanto mantêm o esquerdo pressionado.

"Os seguintes anexos de hardware não possuem ícones laterais, em vez disso, cada um tem seu próprio método de uso"



Target Information   Informação do Alvo

Esse módulo combina um localizador de alcance a laser e um scanner de radar para identificar inimigos e analisar a condição deles. Versões posteriores acompanham o inimigo em combate com guias no visor, especialmente útil em corredores escuros.

Outras versões mais avançadas do Identificador de alvo monitoram sua eficácia de tiro, imprimindo mensagens como Normal Damage Dano Normal ao lado do alvo durante o combate. Um tiro de sorte ou um golpe certeiro contra uma criatura pode recompensá-lo com a mensagem Major Damage Dano Grave. Um golpe leve registrará Minor Damage Dano Leve ou mesmo No Damage Nenhum Dano. Se você a receber repetidamente em um combate, a munição provavelmente é muito fraca para ferir o inimigo. Troque as armas ou retire-se do combate.

Para rastrear uma criatura, use um desses dois métodos:

- Selecione a criatura na tela de exibição: clique-duplo-esquerdo ou ALT+clique-esquerdo.

ou

- Selecione o hardware TARGETING INFO na página HARDWARE no Painel de inventário. Use os seguintes botões para rastreamento:

TARGET - Liga o sistema de rastreamento e rastreia a criatura mais próxima.

NEAR - Encontra a criatura mais próxima e seleciona como novo alvo. Os botões de seta circulam por todos os alvos dentro do alcance, movendo as guias de alvo de criatura a criatura.

O intervalo, o tipo de destino e outras informações são exibidas no TARGET MFD quando uma criatura é segmentada. Versões mais sofisticadas exibem mais informações, incluindo a saúde e o temperamento de um alvo. Depois de matar uma criatura, seu número total de mortes aparece no TARGET MFD.

Environmental Protection Suit (Enviro-Suit)   Traje de Proteção Ambiental

Um campo de energia filtra contaminantes prejudiciais, protegendo o portador de riscos biológicos. Experimentos contínuos com protetor de desgaste produziram um traje que fornece essas duas funções com baixo uso de energia. Em áreas sem radiação e riscos biológicos, este traje não consome energia. Sempre que estes perigos estiverem presentes, o traje drenará bastante energia. A versão inicial do Enviro-Suit protege apenas contra contaminantes biológicos, enquanto a versão aprimorada também protege contra a radiação.

Para usar: ▪ coloque-o no inventário (Permanece ativo automaticamente).

System Analyzer (Status)   Analisador de Sistema

Esse dispositivo de diagnóstico monitora continuamente o estado dos sistemas da Estação. Por exemplo, verifique quando quiser saber o estado atual do reator da Estação ou o número de CPUs na Estação. Em certos casos, o analisador pode fornecer informações sobre o nível de controle de SHODAN nessa área. Essa informação é dada em "porcentagem de segurança". (A porcentagem cai à medida que você destrói câmeras e defaz nós de computador).

O analisador de sistema exibe o status de vários sistemas a bordo da Estação, juntamente com informações gerais. Este anexo aparece como STATUS no painel de inventário.

Como usar:
- Selecione STATUS na página HARDWARE
- Abra ITEM MFD
- Para mover entre as páginas, clique com o botão esquerdo nas setas


"Se você não contar o sono, o que é realmente uma perda
de tempo, eu já passei mais da metade do último ano da minha
vida conectado. Eu não dou a mínima para o que esses
médicos idiotas daqui dizem. Já me
exercito o suficiente; a
corrente da minha interface
neural mantêm meus
músculos estimulados.
Também não gosto desse
Sacerdote corporativo.
Não me importo se esxite
paraíso ou inferno. Quando
eu morrer, só espero que
meu corpo desapareça.
É uma prisão de qualquer
maneira ..."
Spectre, Citadel Cyberspace Technician VII

MISCELLANEOUS EQUIPMENT EQUIPAMENTOS DIVERSOS

Access Cards

Os cartões de acesso magnético são medidas de segurança de emissão padrão e desbloqueiam portas em determinados níveis. Os empregados recebem cartões de acordo com os requisitos do trabalho. Uma vez que sua interface neural registra um cartão ou um código de acesso apanhado no Cyberspace, você pode desbloquear essas portas.

Battery Pack

As baterias químicas estão espalhadas por toda a Estação, podem ser usadas durante quedas de energia (blackouts). Elas reabastecem suas reservas e restabelecem ao máximo o Indicador de energia. Algumas áreas da Estação também possuem um modelo mais poderoso, a bateria Illudium-Cadmium (I-Cad).

First-Aid Kit

Os kits de primeiros socorros contêm módulos de assimilação orgânica capazes de penetrar a circulação sanguínea curando feridas causadas por radiação e lesões superficiais. Ao aplicá-lo, sua saúde é completamente restaurada, assim como seu indicador de saúde.

Logic Probe Sonda Lógica

Alguns aficionados por engenharia conceberam essa ferramenta ardilosa para ajudá-los a transpor circuitos eletrônicos de bloqueio. Cada sonda pode ser usada apenas uma vez para resolver qualquer quebra-cabeça. Geralmente são bem eficazes, mas, ocasionalmente, podem falhar se você usá-las em painéis que você tentou sem sucesso desbloquear.

Como usar:
- Selecione a Logic Probe na página Itens do Inventário para ativá-la
- Use em qualquer painel de acesso wiring or grid de fiação ou de grade para resolver o puzzle

Plastique

A carga contida neste pacote foi projetada para evitar o roubo de ativos de mineração corporativa tecnicologicamente sensíveis. As cargas explosivas são vinculadas a sistemas elétricos de alta tensão (equipamentos de comunicação por satélite) e, em seguida, disparadas remotamente via sinal de rádio. Como as cargas são sensíveis à freqüência, elas podem ser usadas para destruir relés de antena.

Como usar:
- Selecione uma carga na página MAIN do painel de inventário
- Use a carga em um objeto externo: clique-duplo-esquerdo no alvo

Se você estiver muito perto da explosão, o + provável é que se machuque.

"Se eu gostaria de trabalhar no nível Executivo? Nem pensar. Isso faz parte de mim, sou um dos poucos sortudos que conseguem ver o sangue e os ossos desse monstro chamado Citadel. Pode não ser bonito aqui no Nível da Engenharia, mas o que nos falta em tapetes vermelhos elegantes e lustres de cristal, nos é recompensado, na verdade, por um bom trabalho bem feito. Pra mim, esse é o trabalho dos sonhos. "

Willard Richie, Administrador de Sistemas de Engenharia

CYBERSPACE

Todos os computadores se comunicam e armazenam dados em um domínio chamado Cyberspace. Todo Jockey macaco-velho costuma chamar o Cyberspace de Web ou Net - uma simulação visual de redes e nós de computador. Electrodos especiais enxertados em sua interface neural permitem que utilize a plataforma, pule virtualmente para dentro da rede e voe pelo Cyberspace.

O Cyberspace é um mundo extra-sensorial 3-D cheio de imensas salas (NÓS) e rios de dados que o arrastam em correntes digitais. Softwares de segurança e vigilância rondam os corredores em busca de intrusos, atacando qualquer presença nao autorizada.

Se você sobreviver às corridas de alta velocidade no Cyberspace, você poderá pegar informações, softwares e controles de flip que afetam no mundo real.

Entrando no Cyberspace

Leva um tempo pra se ter uma idéia do Cyberspace, então pegue o seu tempo e tente não ficar muito afetada nas primeiras vezes.

Você entra no Cyberspace clicando duas vezes com o botão esquerdo em qualquer terminal. Após um momento de estática, seus neuro-sensores registrarão linhas brilhantes e formas geométricas flutuantes - o sistema nervoso da Net.

A Net de Citadel é dividida em três domínios principais: pesquisa, militar e plataforma de segurança que abriga a SHODAN, o computador oni-presente que regula todos os sistemas da Estação. Se não for cuidadoso, você será contido por seus watchdogs cães de guarda do Cyberspace.

O tempo é um bem precioso

Ao entrar no Cyberspace, logo SHODAN sente sua presença e começa a traçar sua localização, você tem apenas alguns minutos preciosos antes que o rosto de SHODAN se materialize através de um link de dados e venha em seu encalço. Cada vez que você retorna ao Cyberspace, SHODAN precisa de menos tempo. Seu visor está equipado com um contador e imprime T-minutos até a detecção.

Software Integrity   Integridade do Software

Você passará a maior parte do tempo no Cyberspace tentando obter informações e software. Mas não se considere um Jockey corredor/piloto do cyberspace experiente - nacaco-velho ainda __ SHODAN possui algorítimos de segurança que podem rastreá-lo e atacá-lo. Sua AI inteligência atificial reside em sua própria zona do cyberspace, fortemente fortificada.

Enquanto estiver no Cyberspace, fique atento à integridade do software. Observe o medidor no indicador de saúde. Não confunda com saúde física. A falha na integridade do software quebra o link da Net e o expulsa do Cyberspace, cansado e ferido do choque. Além disso, reduzirá ainda mais o tempo que será necessário para que SHODAN ti localize na próxima vez.

"Qualquer macaco-velho sabe que pode perder mais do que alguns neurônios se ficar lá muito tempo."

ESQUERDA E ESCALAR	ESCALAR	DIREITA E ESCALAR
VIRAR À ESQUERDA	IMPULSO À FRENTE	VIRAR À DIREITA
ESQUERDA E MERGULHAR	MERGULHAR	DIREITA E MERGULHAR

MOVING IN CYBERSPACE

Mover-se pelo Cyberspace é como orbitar em uma dimensão alienígena. Ao clicar com o botão esquerdo e segurar em qualquer direção, você pode executar voltas anguladas, mover-se para cima e para baixo. Para avançar, ative seu sistema de impulso. Não há gravidade para puxá-lo pra baixo, no entanto serás sugado pelas fortes correntezas dos túneis.

Com o botão esquerdo do mouse você se move normalmente, exceto que o cursor de seta para cima faz você escalar e o cursor de seta para baixo faz você mergulhar.

Clique-duplo-esquerdo	Jack in Cyberspace terminal (no conector do Cyberspace para entrar) Use software
Clique-esquerdo	Identify Open Inventory/MFD Select Pulsar or Drill software (selecionar Pulsar ou Drill softwares de combate)
Clique-esquerdo+arrastar	Move
Collidir com ítem	Pick up software/Scan data (Colidir com item - pega software/escaneia dados)
Clique-direito	Fire combat software (Dispara software de combate)

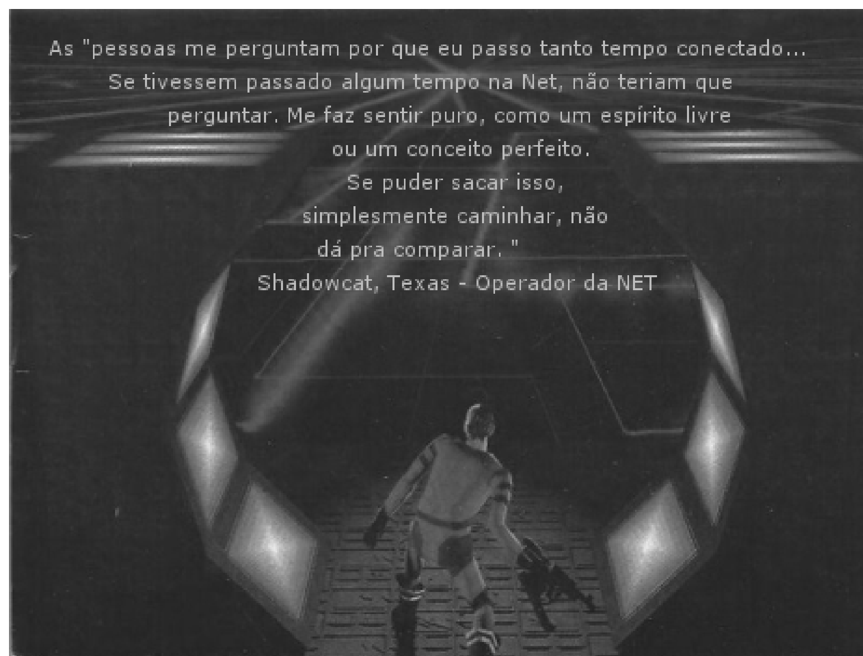
GENERAL ADVICE   CONSELHO GERAL

A Net fala através de símbolos. Soft tools, repositórios de dados e todos outros recursos do Cyberspace são representados por formas simples, muitas vezes geométricas. Passar por essas formas geralmente é suficiente para pegar ou ativar. Quando se trata de programas de segurança do sistema, no entanto, apenas chegar perto é suficiente.

A integridade é essencial dentro do Cyberspace. Se o seu link da Net começar a desaparecer, você não só será expulso do sistema, mas também ficará com uma dor de cabeça incessante.

If you're screwing around with military or big corporation stuff, you might also get a lobotomy, free of charge.
Se ficar brincando com algum material militar ou com a grande corporação, você poderá obter uma lobotomia, gratuitamente.

Dentro da Net, os despojos vão para o gracioso. Aprender como dar uma volta pode mantê-lo fora da prisão, mas fazer suas manobras com arte vai torná-lo rico e famoso. (E se você não é rico e famoso, quem é você?)



CYBERSPACE OBJECTS

FEATURES AND ICONS   RECURSOS E ICONES

Data Fragment   Fragmento de Dados

O equivalente do Cyberspace à uma nota rabiscada, este ícone representa um pedaço de informação que pode ser lida várias vezes. Cada vez que colidir com um fragmento de dados, ele transmitirá uma breve mensagem que não será armazenada. Você vai reconhecê-lo como um grande quadrado amarelo rodeado por quatro pequenos diamantes laranja.

Data Object   Objeto de Dados

Um objeto de dados é copiado ao contato com seu dispositivo de armazenamento de dados pessoais (geralmente um leitor de dados multimídia) e pode ser lido mais tarde. Ao colidir com um, você poderá acessar seus dados a qualquer hora. São como cubos roxos que giram.

Infonode   Nó de Informações

Esse marcador parecido com uma bóia transmite várias informações e às vezes explica a função de outro objeto próximo, como um alternador. Quando passar por um Infonode ele será digitalizado e fornecerá dados relativos à função específica de um Nó de Comutação relacionado. Eles aparecem como sinais geométricos no Cyberspace.

Integrity Restorative   Restaurador de Integridade

Esse é um programa que restaura a integridade do software perdido ou a saúde no Cyberspace. Ele atualiza a integridade do link da Net do usuário ao filtrar o ruído do código corrompido. No Cyberspace, os módulos IR aparecem como cruzes vermelhas.

Security ID Module   Módulos de Identificação de Segurança

Security ID Modules contêm códigos de acesso eletrônicos que permitem abrir portas no mundo físico. Quando colidir com um, o código será automaticamente copiado para sua interface. No Cyberspace são equivalentes a um cartão de acesso específico e são simbolizados por uma pastilha alaranjada marcada com três quadrados.

Switching Node   Nó de Comutação

Esse interruptor do Cyberspace ativa algo no mundo real, como uma porta trancada. Colidir com um switch faz com que ele "flip gire ou vire". Às vezes, uma mensagem aparece explicando o que foi afetado no mundo; Outras vezes, simplesmente indicará que um estado de dados foi alterado. Neste caso, procure um infonode próximo para saber o que aconteceu.

Navigational Arrow   Setas de Navegação

Esses ícones indicam o fluxo direcional da corrente de dados e são coordenados pelo módulo de orientação de tráfego da Net. Você vai reconhecê-los como setas amarelas no Cyberspace.

Exit Portal   Portal de Saída

O contato com essa construção do sistema retorna sua entrada sensorial ao normal após alguns segundos de desorientação. Quase sempre seguido pelo desapontamento, já que os usuários se encontram mais uma vez no mundo físico. A maioria das áreas no Cyberspace tem duas saídas. Tente se lembrar de anotar seus locais caso você precise derepente encontrar uma. Os portais aparecem no Cyberspace como um anel em forma geométrica.

CONSTRUÇÕES DEFENSIVAS

Cortex Reaver

Ao contrário da maioria dos watchdogs cães de guarda do Cyberspace, o Cortex Reaver não é um software de segurança. Em vez disso, é um cyborg Net-ativo cuja consciência é constantemente dividida entre o mundo real e o virtual. A inteligência do Reaver é conduzida pelo cérebro de um fantoche humano involuntário. Eles são capazes de fritar rapidamente a integridade do link de um usuário e de suportar vários ataques antes de cair. Aparecem no Cyberspace com caras vermelhas e fragmentadas.

Cyberdog

Esse software persistente é um dos defensores do Cyberspace mais comuns e menos poderosos. À medida que perde a integridade, começa a se dividir em fragmentos sem instruções de auto-preservação. Um fragmento de cyberdog continua a atacar até desaparecer completamente. No Cyberspace, os cyberdogs são construídos como representações simbólicas de faces de pitbull.

Cyberguards

Uma variedade genérica de softwares de segurança autônomos, os Cyberguards protegem áreas de armazenamento de dados sensíveis. Eles variam de força, mas todos são perigosamente capazes de destruir o link da NET disparando torrentes de projéteis explosivos que reduzem rapidamente a integridade do software. Você os reconhecerá sem nenhum problema - eles aparecem com máscaras vermelhas e azuis ou cabeças com chifres de carneiro.

Hunter-Killer   Caçador-Assassino

O Hunter-Killer age na rede assim como o glóbulo branco age no corpo humano. Não atribuído a qualquer área específica do Cyberspace, essa construção de segurança foi projetada especificamente para procurar e atacar usuários não autorizados.

I.C.E. Barrier   Barreiras I.C.E. (Contramedidas de Intrusão Eletrônica)

Contramedidas de intrusão eletrônica são sistemas de segurança do Cyberspace que servem como barreira eletrônica para intrusos tentando escanear dados restritos. Essas barreiras defensivas agem para evitar que usuários não autorizados acessem informações ou softwares protegidos dentro da (I.C.E.).

Algumas Barreiras I.C.E são melhores que outras, as mais antigas, às vezes podem ser ultrapassadas de várias formas com programas de infiltração Fake ID. Barreiras mais recentes, uma vez que registram um ataque de Drill, podem realmente contra-atacar o usuário.

Security Mines   Minas de Segurança

Essas minas estão por toda parte, SHODAN as coloca para se defender contra intrusos. Protegendo as áreas que contêm informações restritas, as minas de segurança fazem com que você perca a integridade do link da Net ao se chocar com elas. Fique de olho, pode haver dois quadrados amarelos paralelos ligados a um ponto central, em qualquer parte do Cyberspace.

SOFTWARE PROGRAMS

No Cyberspace, softs são as ferramentas do comércio. Se ficar atento, passará por muitos durante uma excursão no Cyberspace. Com esses programas, você pode iludir cyberguards, penetrar defesas, e até mesmo combater o próprio SHODAN.

Alguns softs e fragmentos de dados são protegidos por Contramedidas de Intrusão Eletrônica (I.C.E.), uma espécie de barreira do Cyberspace. Aparentemente inofensiva no início, aparece como um crescimento geométrico em torno de um objeto, mas qualquer tentativa de rompê-la resultará em um contra-ataque. Você pode destruir as barreiras I.C.E com um programa de software especial chamado Drill listado mais adiante nesta seção.

Todos os programas de software no Cyberspace aparecem como cubos giratórios.

Pulser Combat

Esta arma emite uma descarga focalizada que inflige dano a qualquer entidade Net que se interponha em seu caminho. O protótipo de software para o Pulser foi desenvolvido pela Yatsumora Cyberchannels Corp. em 2070.

I.C.E Drill

Drills são ferramentas especializadas projetadas para cortar as barreiras defensivas I.C.E que às vezes envolvem software de acesso limitado. Durante anos, os hackers consideraram o protocolo I.C.E (adotado pela Conferência Corporativa de Proteção de Computadores) inexpugnável. Mas isso foi antes do famigerado grupo de piratas Razor Finger desenvolver um programa que poderia dissolver o escudo I.C.E como um maçarico derretendo... gelo.

Turbo Navigation Booster   Turbo Impulsionador de Navegação

Flutur à deriva, derrapando através da Net já parece bem rápido, mas o Turbo dobra sua velocidade. Explorando um bug pouco conhecido no sistema operacional, jockeys do sistema de Citadel hackearam esse software para manobrar contra potentes fluxos de dados no Cyberspace. Basicamente, o software Turbo oferece velocidade adicional.

Recall Escape   Recordar a Fuga

Este programa reescreve instantaneamente a localização do endereço de um usuário até o ponto de entrada na Net. Isso é útil se você perder a maior parte de sua integridade pessoal e precisar sair antes que a segurança caia em cima de você.

Fake ID   Identidade Falsa

Outra ferramenta de software de uso único, que permite enganar as barreiras de defesa I.C.E ao fazê-las pensar que você é um usuário autorizado com acesso total. BloodCat, um dos mais notáveis ladrões do Cyberspace que já galopou na Net, usou uma versão inicial desta rotina para passar para o nó contábil da National Business Machines Corp. em 1970.

Cybershield   Cyberescudo

Esses escudos ti protegem contra ataques, evitando a perda de integridade do software. Oferecendo ao usuário uma proteção limitada através da verificação constante no software de integridade do link e do ciclismo, utilizando rotinas de correção de erros. Seu principal efeito é restaurar o código para um estado não corrompido.

Decoy Evasion   Isca de Evazão

Esse ferramenta de software de uso único gera uma imagem fantasma logo que você entra, o que geralmente distrai os programas de segurança tempo suficiente para que possa se evadir. Ninguém sabe ao certo onde foi feito, mas os hackers acham que saiu de um infame hacker underground da Bulgária.



CURRENT INHABITANTS OF CITADEL STATION
HABITANTES DA ESTAÇÃO CITADEL

MUTANTS

TriOptimum Biolabs
"Em busca da perfeição através da engenharia genética"
Assunto: resultados de um experimento mutagênico

No decorrer de experimentos em que novas técnicas virais mutagênicas foram aplicadas aos organismos existentes, foram criadas várias formas de vida únicas, tanto deliberada quanto inadvertidamente. Os seguintes Specimens foram registrados por Hans Bichenbach, chefe do departamento de Biologia da Estação Citadel.

Specimen #22
Nome comum
Zero-Gravity Mutant
Essa criatura curiosa foi criada a partir de um organismo unicelular forçado a se dividir e assumir a forma multicelular. Seu tamanho e forma grotesca são testemunho de nossos confusos esforços para controlar a mutação. A evolução das estruturas especializadas foi observada. O organismo desenvolveu um sistema de suspensão natural de aversão por gravidade e é capaz de cuspir bolas de ácido protoplasmático. Isso foi descoberto por acidente, enquanto o mutante estava sendo transportado para outro laboratório - quase corroeu a proteção de um recipiente de retenção.

Specimen #25
Nome comum
Plant Mutant
O mutagênico exibiu efeitos notáveis sobre a vida vegetal. O desenvolvimento espontâneo de mobilidade e estruturas defensivas foi observado no tratamento mutagênico de uma Poinsétia. O espécime cresceu para o dobro do tamanho original e continua a expandir-se para além de seu recipiente. Na última observação, o Mutante Planta produziu farpas venenosas e uma estrutura neural rudimentar.

Specimen #79
Nome comum
Humanoid
Expostos ao agente viral altamente mutagênico sem controles clínicos cuidadosos, os humanos experimentam uma onda de força estimulante e uma perda de capacidade intelectual. Este julgamento infeliz, antes de ser de nossa incapacidade de controlar a mutação em seres humanos, resultou em uma distorção incrível nos tecidos ósseos, musculares, conjuntivos e neurais. Os sujeitos mostraram desvio mental relativo a comportamento violento e infantil. É necessário mais análise antes de retomar o teste em humanos novamente.

Specimen #95
Nome comum
Inviso-Mutant
Em virtude de sua aparência quase invisível, esse organismo escapou à detecção por algum tempo antes de chamar a atenção para si mesmo. A tripulação diurna chegou uma manhã e encontrou a tripulação noturna mutilada além do reconhecimento. Uma busca exaustiva com equipamentos de rastreamento infravermelho finalmente localizou o organismo e fomos forçados a colocá-lo em suspensão até que um meio de contenção mais efetivo seja concebido.

Specimen #124
Nome comum
Avian Mutant
Almejando descobrir os mistérios do processo evolutivo, injetamos o vírus mutagênico em ovos de lagarto não descascados e os expusemos à radiação UV hiper oscilante. Após várias tentativas mal sucedidas, fomos capazes de reverter as mutações reptilianas da sub ordem Squamata. Esses lagartos aéreos parecem ser antepassados do nosso organismo de teste original e adotaram estruturas de asas parecidas com as de pássaros, pele fina e dentes afiados. Embora tenhamos revertido o ciclo biológico com sucesso, ainda não conseguimos obter variações de cor diferentes do azul. Isto é provavelmente atribuível às nossas técnicas de reprodução UV.

ROBOTS

“Serve and obey” “Servir e obedecer.”
Assunto: Catálogo de assistentes robotizados disponíveis na Estação Citadel.

Serv-Bot
Esse assistente automatizado de pesquisa ajuda em tarefas de laboratório, transporte de equipamentos, produtos químicos para mistura, gravando notas de laboratório e memorandos de retransmissão. Tem uma AI rudimentar e está equipado com sensores de reconhecimento de voz aprimorados.

Exec-Bot
Adequado para serviçal de luxo ou análises de sistemas simples, este robô semi-inteligente com aparência elegante humanóide cumpre as diretrizes de qualidade mais rigorosas para robôs de propósito geral. Originalmente projetado como guarda-costas para executivos, o exec-bot possui armamento embutido.

Flier-Bot
Este robô ambulante de segurança funciona como um auxiliar de soldagem portátil capaz de trabalhar em superfícies verticais. Um dispositivo auto-governante de orientação magnética e turbinas de vôo mantêm o Flier-Bot estável durante os trabalhos de manutenção de rotina.

Hopper
Projetado para soldagem e corte a laser, este robô trabalha em coordenação com outros robôs de manutenção em grandes trabalhos de reparação. Hoppers seguem tarefas atribuídas por computador e possuem uma poderoso tocha laser. Suas habilidades diagnósticas de baixo nível permitem que eles identifiquem possíveis quebras mecânicas e reportem ao hub de manutenção central.

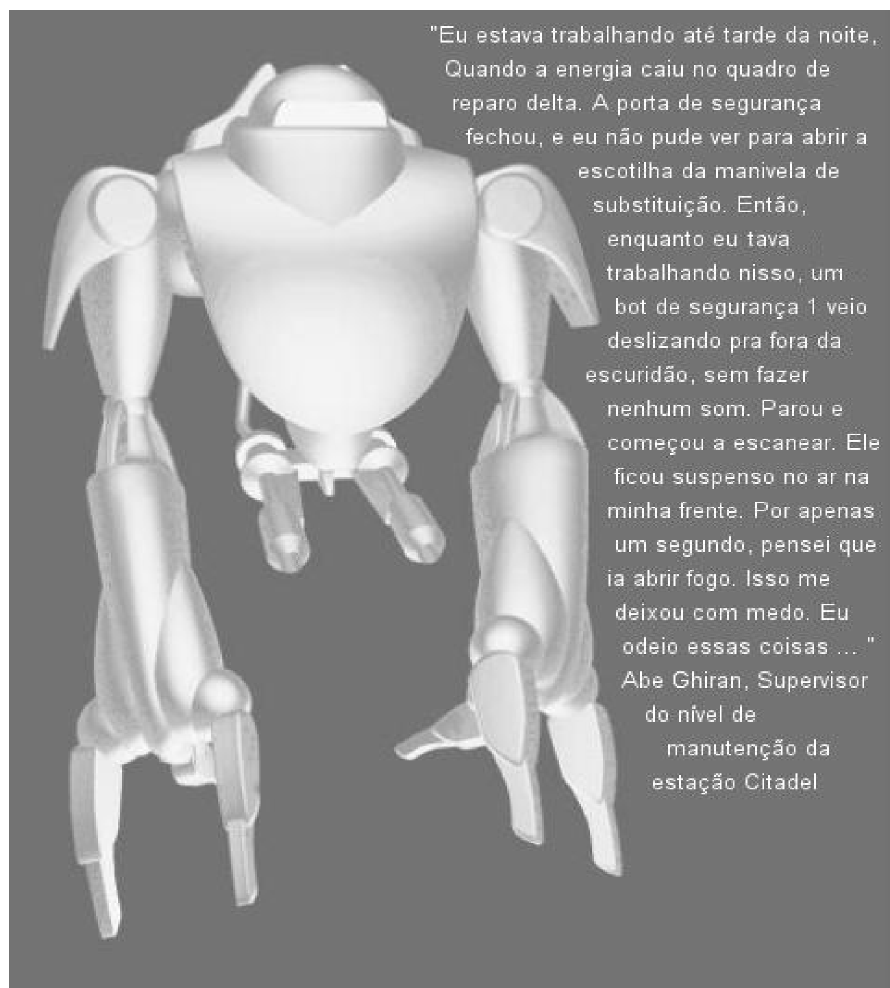
Maintenance-Bot
Os primeiros protótipos tiveram problemas para acessar a matriz dos tubos de rastreamento, eixos e calhas de cabos de Citadel ao realizar reparos, de modo que o departamento de robótica criou um robô de manutenção mais manobrável. Suas ferramentas compactas são especificamente concebidas para áreas de acesso limitado e duplas como anexos defensivos.

Repair-Bot
Este robô de manutenção executa operações e serviços de rotina em corredores de acesso, envolvendo soldagem, substituição de peças e reparo de circuitos. Um chassi insectoide permite o movimento ao longo de estruturas arquitetônicas inclinadas.

Security-1-Bot
Com base em projetos militares recentes, este robô de controle de segurança aérea provou ser eficaz para proteger e patrulhar virtualmente qualquer região. Possui dois canhões de pulsos de íons muito potentes com resfriamento de alta velocidade, e suas garras detêm qualquer intruso suspeito. Além disso, seu programa inclui 12 nanosegundos de tempo de decisão para responder a ameaças.

Security-2-Bot
Como um tanque ambulante, este sentinela fortemente armado e blindado pode ser visto protegendo as estações de alta segurança contra ataques. Dois canhões estilo Gatling e três pistolas acopladas de 20mm tornam este robô uma máquina de combate perfeita.

Cortex Reaver
Ao contrário da maioria dos watchdogs cães de guarda do Cyberspace, o Cortex Reaver não é um software de segurança. Em vez disso, é um cyborg Net-ativo cuja consciência é constantemente dividida entre o mundo real e o virtual. A inteligência do Reaver é conduzida pelo cérebro de um fantoche humano involuntário. Eles são capazes de fritar rapidamente a integridade do link de um usuário e de suportar vários ataques antes de cair. Aparecem no Cyberspace com caras vermelhas e fragmentadas.



OPTION MENU

Você deve estar dentro do jogo para acessar essas opções.

Para abrir o menu, pressione ESC ou mova o cursor para o canto superior esquerdo da tela. Em um instante você verá "Click for Options". Ao clicar nessa mensagem, o menu de opções aparece em seu Painel de Inventário.

- Clique-esdquerdo em uma opção para alterar.
- Selecione a opção RETURN ou pressione ESC novamente para retornar ao jogo.

LOAD GAME (CTRL L)

Exibe a lista de saves. Selecione um para carregar.

SAVE GAME (CTRL S)

Selecione um slot e digite uma breve descrição (até 30 caracteres) e pressione ENTER, para salvar.

AUDIO. Ajuste a música e efeitos de som (não disponível se você não configurou corretamente sua placa de som).

Música. Ajuste o volume da música (clique com o botão esquerdo e arraste o controle deslizante).

Digiral FX. Ajuste o volume de efeitos sonoros digitais (clique com o botão esquerdo e arraste o controle deslizante). Os cartões sem controle digital exibirão um botão de alternância ON/OFF.

OPTIONS. Acesse opções avançadas:

LANGUAGE
- escolha o idioma do texto: inglês, francês ou alemão.

ON LINE HELP
- Alterne a ajuda on-line com ON/OFF.

TEXT LENGTH
- Alterne entre o texto NORMAL (mensagens mais longas com versões de ficção) ou TERSE (abreviadas contêndo apenas informações importantes).

GAMMA CORRECTION
- Ajuste a intensidade da luz ambiente (clique com o botão esquerdo e arraste o controle deslizante para a esquerda ou para a direita).

DETAIL
- Ajuste o nível de detalhe dos gráficos para MIN LowBAIXO HighALTO MAX. O modo MIN possui uma taxa de quadros mais rápida, mas possui gráficos de menor detalhe. O modo MAX possui uma taxa de quadros mais lenta, mas gráficos de alto detalhe. (Se quiser uma taxa de quadros mais rápida durante a reprodução no modo MAX, não remova a tela da interface.)

RETURN
- Retorna ao menu principal da opção.

INPUT ENTRADA. Acesse outras opções:

POP UP CURSORS
- Alterne os cursores de texto nos botões MFD e Inventário ON/OFF.

MOUSE HAND
- Alterne os botões do mouse ESQUERDO e DIREITO.

CENTER JOYSTICK
- Redefina a posição central do joystick.

CLIQUE-DUPLO
- Escolha a velocidade do clique-duplo. Clique com o botão esquerdo e arraste o controle deslizante para a esquerda ou para a direita.

RETURN
- Retorne ao menu principal da opção.

RETURN. Retorna você para o jogo.

SAIR. Saia do jogo sem salvar.

A compreensão básica do público sobre Inteligência Artificial está toda errada. Porque AIs, como as que controlam o tráfego na maioria das grandes cidades, geralmente recebem um logotipo facial e um nome, a maioria das pessoas as considera personalidades eletrônicas. Isso é um completo equívoco. Uma AI é totalmente estranha à mente humana. É uma construção de pensamento incompreensível, autônoma, a que todos os conceitos de moralidade e emoção são alheios. Só porque o rosto no monitor da biblioteca local sorri para você, não significa que a AI atrás dele tenha alguma compreensão de simpatia. Para uma AI, um ser humano é apenas outra variável ".

Kyojio Sashumori, consultor psiquiátrico especializado em comportamento de AI Anômala.

GLOSSARY

AI (Artificial Intelligence)
Uma mente senciente sensível e sintética (geralmente um computador extremamente inteligente).

Computer Node   Nó de Computador
Um ponto focal em que os principais componentes e linhas de entrada de um sistema estão centrados.

Cyberguard
Um software autônomo de segurança e defesa que atua como um watchdog cão de guarda contra intrusos não autorizados dentro de áreas restritas do ciberespaço.

Cyberpunk
Um gênero de ficção científica ambientado em um mundo sombrio e futurista, onde a informação é uma mercadoria poderosa, os arranjos cibernéticos são frequentes, e os computadores estão ligados globalmente. A maioria da população vive em áreas urbanas, e as corporações detêm grande poder, influenciando os governos. As áreas de biotecnologia, como a genética, foram aperfeiçoadas. A rebelião contra a autoridade centralizada é integrante ao gênero.

Cyberspace
Uma representação visual de uma rede de computadores que permite aos usuários classificar grandes quantidades de informações rapidamente. Os arranjos de dados geralmente são representados por formas geométricas. A informação é manipulada por usuários que utilizam sistemas de interface neural ou de realidade virtual para acesso rápido. Embora o usuário na verdade não vá a lugar algum, o cyberspace é projetado para dar ao usuário a sensação de se mover através de um ambiente simbólico. As corporações têm seu próprio logotipo protegido como ícones, dentro dos quais seus dados são armazenados. Os hackers geralmente invadem ilegalmente áreas específicas no cyberspace pertencentes a empresas, governos ou indivíduos com intenção de roubar ou alterar informações.

Cyberspace Terminal   Terminal do Cyberspace
Um terminal de interface usado para acessar o cyberspace.

Data Fragment   Fragmento de Dados
Uma forma geométrica no ciberespaço que representa uma coleção de dados.

Data Logs   Logs de Dados
Mensagens de e-mail e entradas de diário gravadas em formato digital.

E-mail (and V-mail)
Mensagens eletrônicas e de vídeo enviadas ao endereço específico do sistema de um usuário.

EMP (Electromagnetic Pulse)
Um pulso de energia que interrompe ou danifica dispositivos dependentes de circuitos microeletrônicos. A eficácia do pulso depende do nível de blindagem do dispositivo. As granadas EMP e os rifles de pulso utilizam esse efeito.

Hacker
Um especialista em programação que não segue métodos convencionais de codificação.

I.C.E (Intrusion Countermeasure Electronics) (Contramedidas de Intrusão Eletrônica)
Software de segurança que protege dados restritos.

Neural Interface Jack   Conector de Interface Neural
Hardware cybernético que liga o cérebro humano e seu sistema nervoso com uma rede de computadores. Isso facilita as atividades no cyberspace.

Patch   Curativo
Uma substância farmacêutica aplicada dermicamente que cura, desintoxica ou melhora habilidades físicas.

Joystick and Cyberman Controls

O joystick controla o movimento e o ângulo de visão, mas não a postura. Mova-se diagonalmente para combinar movimentos. Por exemplo, mover o joystick resulta em caminhar para frente e sair ao mesmo tempo.

Commands

/	Alterna o controle do mouse para o joystick
UP_arrow	Caminhar/Correr para frente (pressione um pouco para caminhar, mais para correr)
DOWN_arrow	Caminhar para trás
LEFT_arrow	Virar à esquerda
RIGHT_arrow	Virar à direita
Button #2 + A	Movimento Lateral esquerdo
Button #2 + S	Movimento Lateral direito
Button #2 + W	Olhar para cima
Button #2 + Z	Olhar para baixo
Trigger Gatilho	Atirar/ Balançar arma
Button #2	Use o item na tela de exibição (porta, quebra-cabeça, etc.)

Use o mouse para mover o cursor.

Para aumentar a velocidade, mova o joystick para longe da sua posição normal e centrada.

SYSTEM SHOCK CREDITS

Producer
Warren Spector

Project Leader & Lead Programmer
Doug Church

Programmers
Sean Barrett, Seamus Blackley, Rob Fermier, Marc LeBlanc, Fred Lim, John Miles, Art Min, Vinay Pulim, Eli Wiesel

Artists
Kurt Bickenbach, James Dollar, Mark Lizotte, Mike Marsicano, Robb Waters

Designers
Kurt Bickenbach, Dorian Hart, Erik Ray, Austin Grossman, Tim Stellmach

Libraries
Rex Bradford, Laura Feeney, James Fleming, Jon Maiara, Carl Muckenhoupt, Dan Schmidt, Matt Toschlog, Kevin Wasserman

Music and Sound Effects
Greg LoPiccolo, Tim Ries

Looking Glass Quality Assurance
Jill Bidgood, Nick Carter, Bart Mallio, Sara Verrilli

ORIGIN Systems Quality Assurance Leaders
Charles Angel, Alvaro Moreno

ORIGIN Systems Quality Assurance
Marshall Andrews, Todd Bailey, Dustin Brimberry, Bernadette Pryor, Jonathan Piasecki, Harvey Smith

Translations Manager
Kirsten Vaughan

Translators & Language Quality Assurance
Translation: Frank Dietz (German), Patricia Norwood, Dominique Poumeyrol-Jumeau (French)
Testing: Didier Jumeau (French), Andreas Kohler (German)

Product Manager
Galen Svanas, Simon Etchells

Documentation
Tuesday Frase, Harvey Smith, Al Moreno, Rachel Close and assorted Looking Glass hackers



Guia de intalação da versão original do game

http://www.saleck.net/creations/gamefixguides/systemshock.php

Welcome.
This guide will help you to get System Shock running on your computer.

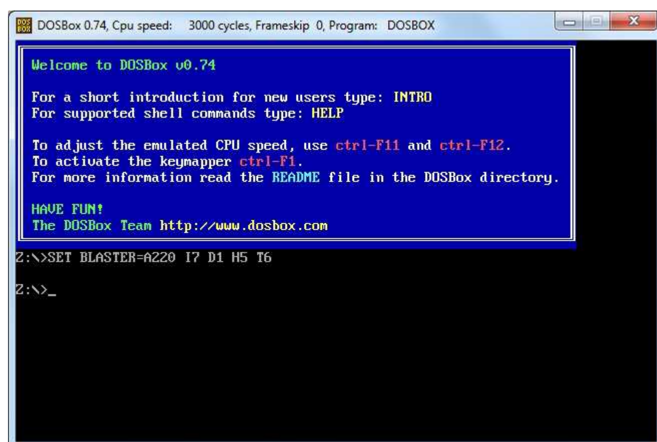
The software you will need
System Shock was developed for a DOS environment. DOS is a very old Operating System that is no longer used. However, there is software out there that creates a "Virtual" DOS environment which we can use to Install the game and get it running.

DOSBox will be used for creating a Virtual DOS environment. Please go ahead and install this now. This guide will assume that you have installed DOSBox into "C:\Program Files\DOSBox". Make sure that you substitute the directory mentioned here with your own.

Next you need the CD-ROM version of System Shock. This guide MIGHT also work for the Floppy Disk version of the game but no guarantees as I have never owned the Floppy Disk version. Go ahead and insert the CD-ROM into the drive. This guide will assume your CD drive is located at "D:\". Make sure that you substitute the directory mentioned here with your own.

Installing the game
For now, we need to make a temporary folder that we shall install System Shock into.

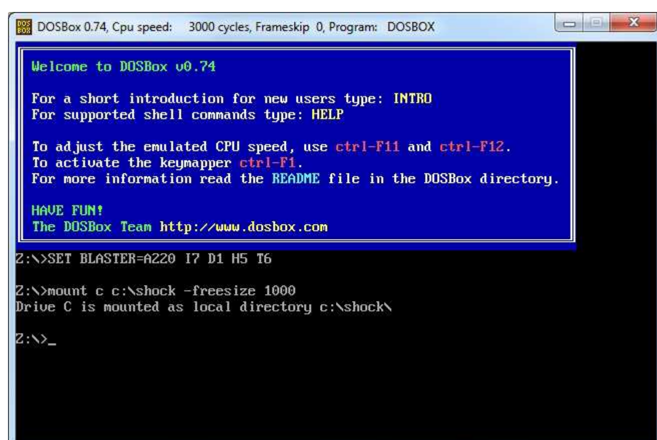
Go into your C:\ drive and create a folder called "shock". This needs to be done by you as Dosbox will not create one. Once created, start Dosbox from the Shortcut on your Desktop. You'll see the following screen appear:



go back to Dosbox and type the following:

mount c c:\shock -freesize 1000

Press enter. The "shock" directory we created is now "C:" in Dosbox (Not your real Hard Drive so don't worry about losing data).



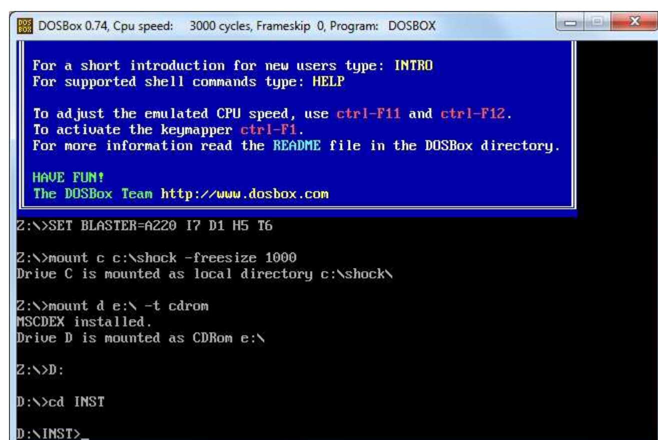
Once this has been done. Type the following into Dosbox (Replace the SECOND D you type with your DVD drive letter!):

mount d d:\ -t cdrom

Dosbox may freeze for a moment. If your DVD drive appears to spin up or react in some way then you've done it correctly!

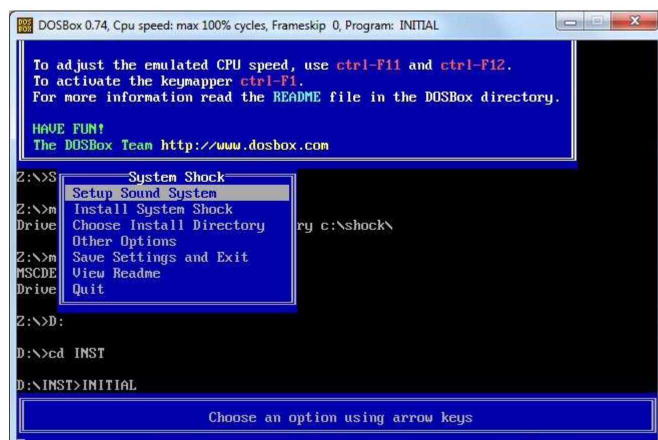


So far, so good. Now we need to actually get into the CD in this Virtual environment and install the game. Type "D:" and Press Enter and Dosbox will change from Z:\> to D:\>. From here, type "cd INST" and press enter. Dosbox should now be at "D:\INST"



Now, type INITIAL and press Enter.

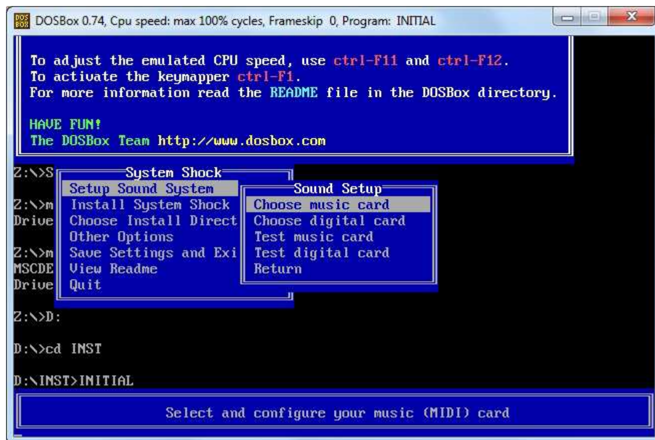
Hurrah! We are now at the installation setup. Pick your language using the up or down keys and press enter twice to continue and we will end up at the screen below:



Setting up Sound and Digital Cards
From here, we need to chose the sound cards that System Shock will use to play sound and voice clips. This isn't as straight forwards as it sounds as different sound cards, back in the days of 1994, sounds quite different to one another. This is down to personal taste on which sound card you prefer. I will chose my preferences now. Feel free to try your

own out but be sure to test first to make sure you can actually hear sound at all.

Press Enter to start setting up the sound system. You will be given 2 settings to change as seen below:

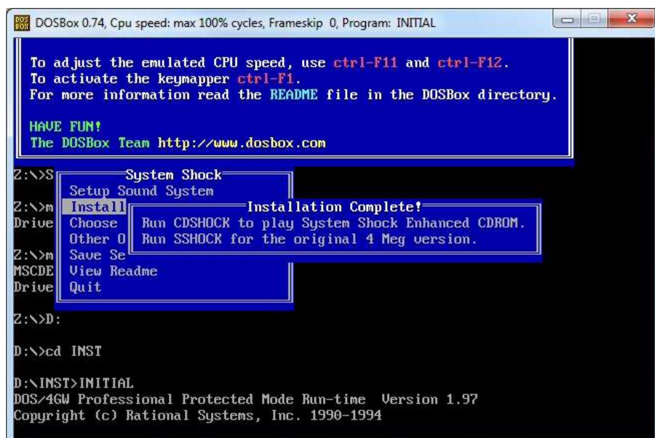


Press enter to start setting up the music card. Choose SoundBlaster Pro from the list and press enter. Select Auto Setup and press enter again. Dosbox should now tell you that the "Auto-detect was successful". Feel free to go to the Test music card option at any time to test that you can hear the music play.

Now, Choose your digital card. This cars plays voices and other sound effects in the game. Choose SoundBlaster from the list and press enter. Select Auto Setup and press enter again. Dosbox should now tell you that the "Auto-detect was successful" again. I find that SoundBlaster sounds slightly better then SoundBlaster Pro or SoundBlaster 16. Be sure to Test digital card before you leave to make sure you can hear sound.

Once all this has been done, select Return and press enter to return to the previous menu. We now need to tell the installer to install the game so select Install System Shock from the list.

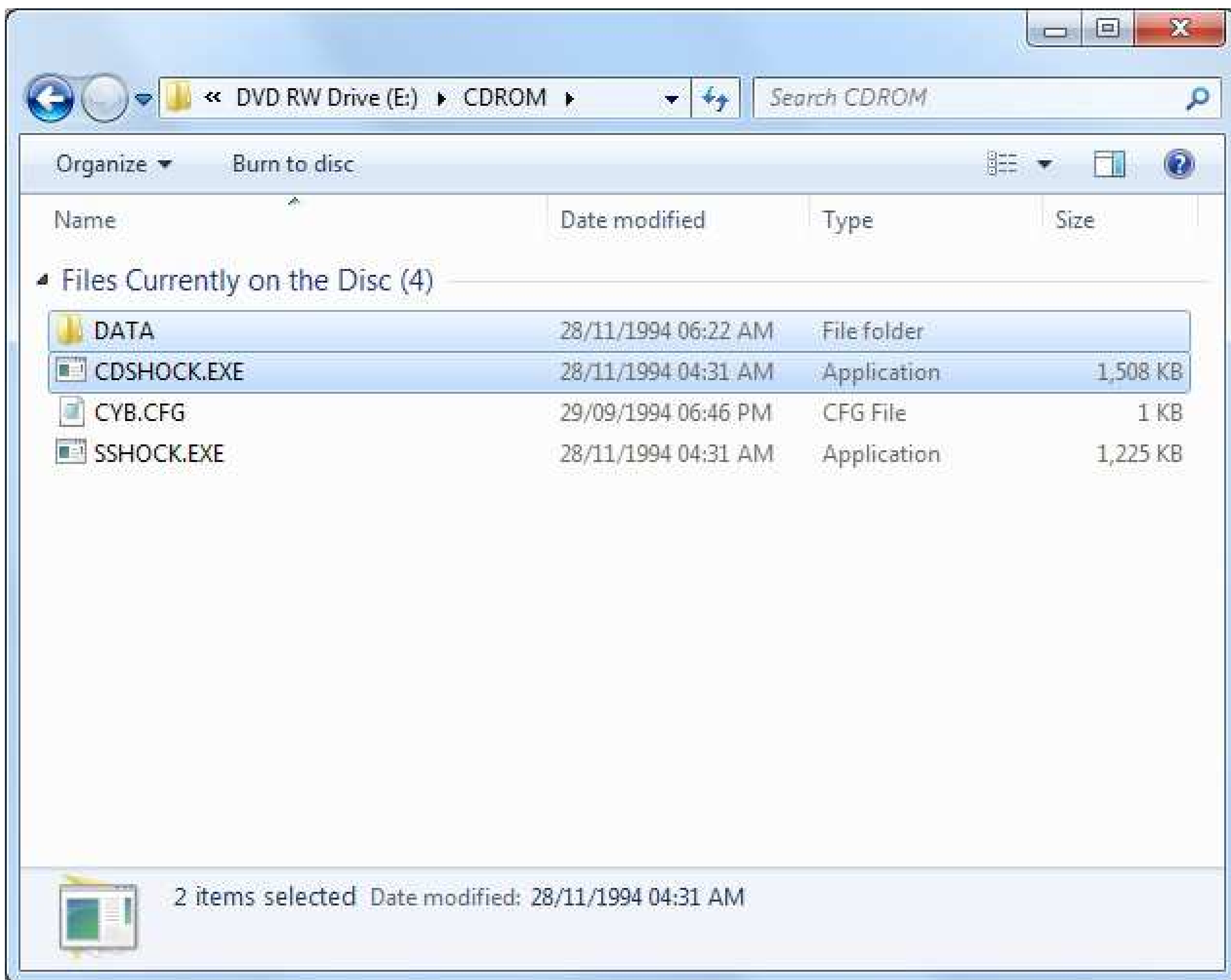
After a few moments, it will show you the following message:



System Shock is now installed! but very crudely. It'll want to read from the CD whilst being played and in this day and age, it's not really necessary for the game to do this anymore. So, we need to move a few folders around from the CD into the directory where Shock is installed.

Moving files from the CD

So from here, we can leave Dosbox alone for a moment. Go into My Computer and into your System Shock CD (In D:\ or wherever it is). Go into the CDROM folder and you'll see a few files and folders in there. Grab the ones that are selected in the picture below and drag them into C:\shock\sshock\ (Shock gets installed from the CD into it's own folder called sshock)



It should copy about 287MB of data from the CD. When it asks you to overwrite any files, click Yes or Overwrite. If you want to, you can delete CDSHOCK.BAT and SSHOCK.BAT as they are no longer needed for the game to run.

Configuring Dosbox for Auto-launch

This step is more for convenience then anything else. System Shock is now 100% installed and ready to play. You can either go through Dosbox and start CDSHOCK.EXE manually if you like but Dosbox has a system where you can load a game automatically from a single configuration file.

First of all, let's go through a common scenario and say you want to have the game in "C:\Games\System Shock". You can easily transfer those files over and this guide will assume that you've done this. If you haven't then just substitute C:\Games\System Shock for your own directory.

Now about Dosbox. Dosbox uses configuration files that can be used for each DOS game you want to load. One already exists but it's hidden away. It should be in the following locations:

Windows XP: C:\Program Files\Dosbox\
Windows Vista/7 C:\Users\<Your Name>\AppData\Local\DOSBox

You'll see a file called dosbox-<version number>.conf
This file is nothing more then a Text file with its extension renames to .conf and what you can do is Open the file with Notepad (Right Click > Open With and select Notepad) and edits its properties.
The properties that you should alter are listed below:

fullscreen=false
Feel free to change this to true if you like.

sensitivity=100
This is mouse sensitivity. I personally have this set at 150 for all DOS games I play but feel free to change this to what ever you want.

memsize=16
Up this to 32MB. System Shock is hungry for CPU and RAM. 32MB should more then suffice.

scaler=normal2x
This will change how the pixels are drawn on screen. They might be smoother/more defined/stronger coloured depending on what setting you choose. A list of settings is above this line in the document.

keyboardlayout=none
I have this set to uk because I have a UK keyboard. I don't know of any other country codes for this other than uk. Try us if you want and have a U.S. keyboard.

[autoexec]
Lines in this section will be run at startup.
You can put your MOUNT lines here.
Now THIS is where we want to be as far as configuring Dosbox for launching Shock automatically is concerned.
Fill in this section so that it looks something like the following.

```
[autoexec]
# Lines in this section will be run at startup.
# You can put your MOUNT lines here.
mount C C:\Games\System~1
C:
CDSHOCK
exit
```

Dosbox, or DOS in general from what I remember playing on my parents old PC that took 5 and a quarter floppy disks, doesn't do spacing very well when it comes to linking. Anything over 6 letters gets shortened to ~1.
Now Depending on IF there was a folder with the first 6 letters being "system", the ~1 would become ~2 depending on when which folder was created first. so, for example, if you had a folder called "System Shock 2" in the directory BEFORE you created "System Shock" then "System Shock" will still be counted as ~2 because it's a newer folder!

So if you find that System~1 doesn't work for you or if Dosbox complains about Illegal commands then try System~2 or System~3 until you get it.

The "exit" line is purely so that Dosbox will see it once the game has been closed and will shut down automatically. Feel free to leave this line out if you want.

Once you've done this. Save As a new file and call the file Systemshock.conf. This is very important as you don't want to have Dosbox doing commands meant for System Shock for other games.

Configuring Dosbox for Auto-launch - Part 2

Now, what we need to do is to tell Dosbox to read this new configuration file every time it starts and this is done in the Shortcuts to the Dosbox EXE.

Look on your Desktop and you'll most likely see a Shortcut to Dosbox. If you don't then there should be one in your Start Menu. Copy this shortcut and rename it System Shock or something. Right click it and open its Properties. Look in it's Target text box and you'll see something along the lines of the following:

"C:\Program Files (x86)\DOSBox\DOSBox.exe" -userconf

Change this to (bearing in mind you must substitute the directory I use for wherever that .conf is located):

"C:\Program Files (x86)\DOSBox\DOSBox.exe" -conf
"C:\Users\Saleck\AppData\Local\DOSBox\Systemshock.conf"

You can move the .conf file anywhere you want provided you keep the Shortcut up to date with its location.

Once you've done this, click OK and Huzzah! You have successfully created a shortcut to Launch System Shock automatically from the Desktop in one easy mouse click!

That's it...

Oh, if you want to have a nice icon for your new shortcut then here you go. Save this to your desktop and tell your Shortcut to use it. I don't know who made this but I've had it for a while and thought others might like it. Drop me an e-mail and I'll credit you.

That's it!
It might have been a struggle but in the end, we did it! Here are some pictures of the game in action after I followed my own guide.

